

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Sexta entrega
GUÍA BLANCO Y NEGRO
Por los expertos de Nintendo Acción
ENTREGA
FINAL
¡Últimas claves para salvar Oblivia!
POKéMON RANGER
TRAZOS DE LUZ
Suplemento de Nintendo Acción nº 227

El Fuerte Flotante

Dentro del Fuerte Flotante, detén los planes de Eduardo y sus secuaces. Derrótalos uno a uno, cada uno con su Pokémon final, hasta la sala de control, donde esperan Ed el Lúcido y su Pokémon: Mewtwo.

1. La última misión

Una vez superado el sistema defensivo externo del Fuerte Flotante, tendréis que adentraros en el fuerte y superar numerosos obstáculos y enemigos para llegar hasta Eduardo y sus secuaces. Se trata de la última y definitiva misión.



2. La estatua corazada

Lo primero que debes hacer es dirigirte a la derecha. En esta zona deberás ir avanzando sobre plataformas, y en concreto las siguientes: derecha, derecha, izquierda y arriba-izquierda. Aquí debes capturar al Mismagius y volver donde empezaste. Luego ve a la izquierda y toma el segundo teletransportador. Luego toma los teletransportadores de la derecha dos veces y captura al otro Mismagius. Vuelve donde la estatua y usa a ambos Mismagius sobre la misma para hacer aparecer un puente sobre el abismo.







3. Los auténticos Corazados

Cruza el puente y en la siguiente sala un Corazado sale al encuentro y os envía a Electivire y Magmortar. En la siguiente sala deberás subir las escaleras de la torre y al final otro Corazado te saldrá con tres Porygon-Z a impedirte el paso.



4. El bloque de hierro

En la siguiente sala verás buenos Pokémon de apoyo y otro Corazado, que usará a dos Aggron. Derrótalos, captura a Toxicroak y acaba con el bloque de hierro; saldrá otro Corazado con Gardevoir y Gallade.



CORAZADOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Electivire	1	R-117	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Porygon-Z	3	R-119	Normal	Normal	Destruir x3	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Magmortar	1	R-189	Fuego	Fuego	Quemar x3	Lanza llamaradas contra el oponente.

CORAZADOS

Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Aggron	2	R-122	Acero	Acero	Placaje x4	Lanza tres bolas de hierro para atacar al oponente.
Gardevoir	1	R-135	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x3	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Gallade	1	R-136	Lucha	Lucha	Corte x4	Crea ondas de energía a su alrededor que frenan al oponente.

FUERTE FLOTANTE						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Ampharos	5	R-009	Eléctrico	Recargar	Recargar x5	Restaura mucho la energía del Capturador.
Toxicroak	3	R-039	Veneno	Veneno	Destruir x4	Lanza bolas venenosas que fatigan al oponente.
Leafeon	1	R-081	Planta	Planta	Corte x4	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Hitmonlee	3	R-101	Lucha	Lucha	Destruir x3	Crea ondas de energía a su alrededor que frenan al oponente.
Gliscor	2	R-108	Tierra	Tierra	Corte x4	Provoca grietas en el suelo para atacar al oponente.
Magnemite	1	R-110	Eléctrico	Recargar	Recargar x2	Restaura la energía del Capturador.
Magneton	2	R-111	Eléctrico	Recargar	Recargar x4	Restaura la energía del Capturador.
Electivire	2	R-117	Eléctrico	Eléctrico	Electrizar x3	Provoca descargas eléctricas a su alrededor que paralizan al oponente.
Porygon-Z	3	R-119	Normal	Normal	Destruir x3	Lanza ondas de energía contra el oponente.
Gardevoir	4	R-135	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x3	Lanza esferas de energía psíquica que frenan al oponente.
Roserade	3	R-147	Planta	Planta	Corte x3	Hace volar hojas afiladas a su alrededor.
Mismagius	5	R-161	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x3	Ataca con esferas de energía negativa que fatigan al oponente.
Magmar	1	R-188	Fuego	Fuego	Quemar x2	Lanza llamaradas contra el oponente.
Magmortar	1	R-189	Fuego	Fuego	Quemar x3	Lanza llamaradas contra el oponente.
Gabite	1	R-200	Dragón	Dragón	Corte x2	Lanza llamaradas contra el oponente.
Weavile	2	R-203	Siniestro	Siniestro	Coste x4	Ataca al oponente con un viento siniestro.
Metang	1	R-225	Acero	Acero	Destruir x2	Lanza bolas de hierro contra el oponente.
Houndoom	3	R-267	Siniestro	Siniestro	Quemar x2	Crea ondas de energía a su alrededor que frenan al oponente.
Kabutops	1	R-272	Roca	Roca	Corte x3	Hace caer muchas rocas para atacar al oponente.
Froslass	1	R-288	Hielo	Hielo	Destruir x4	Crea grandes tormentas de nieve a su alrededor que paralizan al oponente.

5. Más Corazados

Sal al exterior y cruza la pasarela para llegar a otra sala. Captura a Leafeon y sube las escaleras, donde otro Corazado te mandará en esta ocasión a dos Rhyperior. Sube las escaleras y otros Corazados os mandarán a cuatro Scizor al ataque.



CORAZADOS						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Scizor	4	R-223	Acero	Acero	Corte x4	Efectúa ataques cortantes o lanza ondas de energía.
Rhyperior	2	R-287	Roca	Roca	Placaje x4	Hace caer rocas o crea grietas en el suelo.

6. La puerta arcana

La Societé ha visto que los Corazados han caído y se ponen en acción. En la siguiente sala, deberás elegir uno de los tres caminos para derrotar a Visona (izquierda), Talo (arriba) y Truco (derecha) y romper los sellos. Rodel y Panema vienen a ayudarte.



7. A por Visona

Ve a la izquierda primero y una estatua bloqueará las escaleras. Sigue por la izquierda y te caerás a una zona inferior sin Brisa. Vuelve adentro y verás a Mewtwo en una probeta. Sigue avanzando y volverás arriba, donde se encuentra Brisa, superando además la barrera eléctrica. Aprovecha y captura a Froslass y luego pulsa el botón amarillo de más abajo para seguir avanzando. Rompe el bloque de hierro con Froslass y luego avanza tratando de esquivar las púas de hierro que salen del suelo.





8. El impostor

En la nueva sala ves a Brisa, ¿de nuevo? Y te alcanza una copia de ti mismo. Alguien es un impostor, y Brisa decide comprobarlo con preguntas: Rodel sí tiene una hija, Buck sí construyó el Unión y Eustaquio es feo. El otro era… Visona.



DESAFÍO DEL HÉROE						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Ditto	1	R-291	Normal	Normal	Ninguno	Se transforma en Raikou, Entei o Suicune y ataca.

9. Derrota a Visona

Visona no se rinde y os envía a su Ditto. Se trata de un rival peligroso en la medida en que puede adoptar la forma de Raikou, Entei o Suicune, y sus ataques. Captúralo y el primer trazo de la puerta arcana se activará.



TRUCO						
Pokémon	**Cantidad**	**Nº**	**Grupo**	**Pok. ayuda**	**Mov. campo**	**Descripción**
Pidgeot	1	R-003	Volador	Volador	Corte x3	Lanza varios tornados contra el oponente.
Crobat	1	R-044	Veneno	Veneno	Corte x1	Ataca liberando un gas tóxico o con rápidos placajes.
Vespiquen	1	R-193	Bicho	Bicho	Destruir x3	Dispara pinchos que fatigan al oponente.
Drifblim	1	R-233	Fantasma	Fantasma	Poder Psique x1	Ataca con esferas de energía negativa que fatigan al oponente.

10. Los trucos de Truco

Ahora ve a la derecha. Truco os sale al encuentro y crea una ilusión para que parezca que estáis sobre las nubes. Avanza con cuidado por la zona de nube blanca o te caerás y volverás al inicio. Captura a Mismagius (o Gardevoir) y luego ve hacia arriba, donde Truco espera con unas cajas misteriosas. Truco os quiere mostrar su mejor truco, haciendo desaparecer a Pichu en una de las cajas misteriosas que hará girar y moverse a una esquina de la sala. Deberás usar a Gardevoir o Mismagius para romperlas.





11. Derrota a Truco

La caja correcta es la de abajo a la derecha. Si abres las otras, te enfrentarás a Pidgeot, Vespiquen y Drifblim. Tras recuperar a Pichu, sal por arriba y llegarás donde se encuentra Truco. Éste os hará su truco definitivo: de repente apareces volando sobre Latios de nuevo. Poco después aparece Truco en tamaño gigante y os envía a su Pokémon Crobat. Este tiene un tamaño descomunal, es bastante veloz y además no puedes contar con la ayuda de Pichu o de otros Pokémon. Ya tienes otro trazo.



12. A por Talo

En la sala de arriba te espera Talo. Debes derrotar a Tangrowth y Hariyama para pulsar los botones rojo y azul, y luego a Probopass para usar el teletransportador verde. Con ello llegarás a la puerta que te lleva a la sala donde te espera Talo.



13. Derrota a Talo

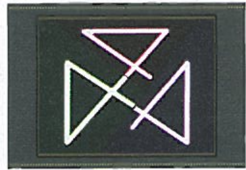
Talo os espera dispuesto a presentar una dura resistencia con su Regigigas. Se trata de un Pokémon muy poderoso, por lo que deberás usar a Pichu y también a ayudantes que tengan ataques a distancia desde atrás. Tras capturarlo, habrás completado el trazo de la puerta.



TALO						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Hariyama	1	R-198	Lucha	Lucha	Destruir x4	Propina varios puñetazos al oponente.
Tangrowth	1	R-289	Planta	Planta	Destruir x3	Hace brotar espinas a su alrededor que ralentizan al oponente.
Probopass	1	R-290	Roca	Roca	Placaje x3	Hace caer rocas a su alrededor que fatigan al oponente.
Regigigas	1	R-292	Normal	Normal	Ninguno	Ataca con potentes rayos o con ondas de choque a cada paso.

14. Abre la puerta final

Vuelve a la puerta arcana y verás que ya se han iluminado los tres trazos. Si te aproximas a ella, podrás dibujarlo y esta se abrirá. Guarda la partida y captura a buenos Pokémon antes de continuar (Houndoom te vendrá bien, pero hay más).





15. Ed el Lúcido

Sube las escaleras y llegarás donde se encuentra Eduardo, quien os cuenta que está a punto de conseguir los dos mayores tesoros: gobernar el mundo y tener la vida eterna. Ya sólo le queda quitaros de en medio para lograrlo, y os manda a su mejor Pokémon.

ED EL LÚCIDO						
Pokémon	Cantidad	Nº	Grupo	Pok. ayuda	Mov. campo	Descripción
Mewtwo	1	R-293	Psíquico	Psíquico	Poder Psique x1	Ataca con esferas de energía psíquicas y con potentes rayos.

16. Mewtwo

Mewtwo es el Pokémon más poderoso del juego. Es muy veloz y su teletransporte lo hace difícil de seguir con redadas. Al principio lanzará rayos y bolas psíquicas, dándote la oportunidad de atacarle por detrás con Pokémon. Cuando se ponga nervioso, unas bolas psíquicas protegerán su cuerpo y lanzará más bolas. Más adelante volverá a lanzar rayos, aunque algunos ahora serán rayos dobles que darán una vuelta completa a la pantalla, impidiendo cualquier ataque. Justo entonces desaparece su protección.





17. El regreso de Purple Eye

Eduardo piensa entonces en destruir Isla Reiris con el cañón de plasma, pero Rodel lo ha desactivado. Aparece Purple Eye, que le ha cogido las piezas de la Armadura de Oro a Visona, Truco y Talo y pretende ponérsela a costa de Eduardo.



18. El Pokémon definitivo

Purple Eye se pone la Armadura de Oro y le transfiere parte de su poder a Mewtwo. Este hace desaparecer a Eduardo y Rodel y os ataca. Ahora Mewtwo cuenta con un aura protectora muy dañina, y genera réplicas de sí mismo que desaparecen lanzando bolas psíquicas. Al ponerse nervioso empezará a lanzar rayos por doquier, al principio pequeños y luego más grandes y en movimiento. Deberás usar el apoyo de Pichu y otros Pokémon con pequeñas redadas para mantener lo avanzado.





19. La caída del Fuerte Flotante

Derrotado Mewtwo, la Armadura de Oro se cae del cuerpo de Purple Eye y sus piezas se desperdigan en todas direcciones. Sin la armadura, el Fuerte Flotante se desmorona y caerá al agua provocando un tsunami. Pero Lea os llama y os dice que en las leyendas el Héroe de Oblivia usó un arcoíris para evitar algo parecido: deberás llamar a Ho-Oh usando un Glifo Ranger. Ho-Oh acudirá a tu llamada y usará su gran poder para ralentizar la caída del Fuerte Flotante, hasta que este se posa suavemente sobre el agua.



20. Misión cumplida

Eustaquio y Buck vienen a recogeros con el Unión. Todo el mundo entiende que se trata de una misión cumplida: Has salvado Oblivia. Pero aún quedan algunas misiones que cumplir para completar totalmente el juego. Mira este cuadro para saberlo.



Misiones adicionales tras pasarse el juego

- **Captura a Articuno, Zapdos y Moltres:** En Acuarretiro recibirás la misión de perseguir por el cielo de Oblivia a los tres pájaros legendarios. Una vez hayas alcanzado a todos con Latios, deberás ir a sus guaridas para poder capturarlos. Luego vuelve con quien te encomendó la misión para acabar.
- **Captura a Latias (o Latios):** Para ello debes volver a subir a la montaña helada y capturar a Blaziken. Luego debes volver a la Casa de Rodel y cumplir el encargo de recuperar las piezas de la Armadura de Oro. Finalmente debes ir a la isla donde conociste a Latios, para que de esta manera Latias aparezca para su captura (o Latios si eres chica).
- **Completa el Directorio con los 300 Pokémon:** Para ello deberás explorar totalmente la región de Oblivia y no dejarte a ningún Pokémon. Algunos Pokémon sólo aparecen cumpliendo recados, por lo que deberás cumplirlos todos (son 52 en total).
- **Captura a Lugia:** Una vez hayas capturado a todos los Pokémon de Oblivia, ve a la Casa de Rodel para una última misión: volver a las profundidades marinas para capturar al legendario Lugia.





Guía de expertos POKéMON BLANCO Y NEGRO

En las siguientes páginas, todo esto: los secretos del Monte Tuerca, el laberinto del gimnasio de Ciudad Teja, cómo conseguir los Orbes para enfrentarte a Zekrom o Reshiram en el Palacio de N...



Sumario

→ Medalla Candelizo (pags. 8-10)

→ Tierra de Dragones (pags. 11-13)

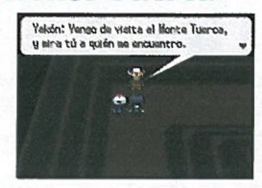
→ Entrenadores y Pokémon (pags. 14-20)

Medalla Candelizo

Tras explorar Teselia con Surf, vuelve al Monte Tuerca y atraviesa sus cuevas para llegar a Ciudad Teja: lucha contra el Líder Junco. Al salir, el Trío Sombrío te hace llegar un mensaje de Ghechis.

1. Yakón en Monte Tuerca

Tras haber explorado Teselia con Surf, vuelve al Monte Tuerca y adéntrate en la cueva. Al poco de entrar, Yakón te saldrá al paso y te comentará que últimamente no ha visto a Ghechis ni al Equipo Plasma.



2. Atraviesa Monte Tuerca I

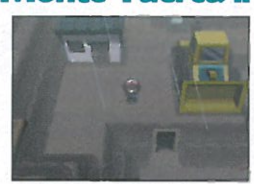
El Monte Tuerca es un laberinto de cuevas lleno de entrenadores que atraviesas para llegar a Ciudad Teja. Avanza hasta salir al exterior y llegarás a la mina. Ve por la pasarela hasta otra cueva al sur. En esta cueva debes seguir hacia la derecha del todo y salir por arriba. Ahora estarás en el lado este de la mina. Ve hacia arriba y entra en otra cueva. Así podrás bajar un nivel y salir al exterior, para ir ahora hacia la izquierda y entrar en la cueva del lado oeste. Sal de nuevo y verás al Enfermero.





3. Atraviesa Monte Tuerca II

Si derrotas al Enfermero, podrá curar a tu equipo Pokémon. Luego ve hacia el norte por la pasarela y entra en la primera cueva. Sigue hacia arriba y podrás bajar otro nivel. Ya en el exterior verás que estás en el fondo de la mina de Monte Tuerca. Para encontrar la salida debes entrar en la cueva de la derecha. Si entras en la cueva de abajo sin embargo encontrarás al Operario que más adelante regala fósiles, y al fondo verás la roca de hielo donde Eevee puede evolucionar a Glaceon.





OBJETOS

Monte Tuerca

MO03 (SURF): Entrada, regalo de Mirto.

CURA TOTAL: Exterior, nivel superior al sur.

REVIVIR: Exterior, nivel superior al noroeste.

MÁX. POCIÓN: Exterior, nivel medio al sureste.

CARAMELORARO: Exterior, nivel medio al sureste (invierno). Está oculto.

ÉTER: Exterior, nivel medio al oeste.

POLVOSTELAR: Exterior, arriba al norte (invierno). Está oculto.

HIERRO: Exterior, arriba al noreste (invierno). Está oculto.

PEPITA Y REVIVIR: Cueva oeste nivel medio, al centro. Uno está oculto.

ELIXIR: Cueva oeste nivel medio, al suroeste. Está oculto.

MÁS PP: Cueva oeste nivel medio, al noroeste.

PIEDRA LUNAR: Cueva este nivel superior, al este tras una roca.

POLVOESTELAR (X2): Uno en la cueva del este en nivel superior y otro en nivel medio, entre montículos. Están ocultos.

REV. METÁLICO: Cueva este nivel medio (invierno).

HIPERPOCIÓN: Cueva sur nivel superior, junto al montañero. Oculto.

MT90 (SUSTITUTO): Cueva norte grande, al centro-sur (invierno).

MT91 (FOCO RESPL): Cueva de la roca hielo, al noreste.

ULTRABALL: Cueva norte inferior, al noroeste (sin nieve).

PROTEÍNA: Cueva norte inferior, en un montículo de tierra (sin nieve). Oculto.

Ciudad Teja

AGUA FRESCA: Regalo de tu ayudante en el Gimnasio.

MT79 (VAHO GÉLIDO): Regalo del Líder Junco tras derrotarle.

MT31 (DEMOLICIÓN): Regalo de una anciana en el Centro Pokémon.

ANTÍDOTO: En la casa de Xavilotodo una vez al día, acertando la respuesta.

ANTIPARALIZ: En la casa de Xavilotodo una vez al día, fallando la respuesta.

CARAMELORARO: Al oeste, cerca de los bailarines (en invierno).

MÁX. POCIÓN: Al oeste, cerca de los bailarines (en invierno). Oculta.

CARAM. FURIA: En la casa del sureste, regalo de la madre (en invierno).

ULTRABALL Y TURNO BALL: Al este, en la zona elevada. Ocultas.

MÁX. REVIVIR: En la charca del sur, al centro. Oculto.

MINI SETA (X2) Y SETA GRANDE: Al este del molino del sur (en invierno). Ocultas.



MONTE TUERCA EN INVIERNO

El Monte Tuerca presenta dos aspectos muy distintos según la estación del año. Las diferencias son:

Primavera, verano y otoño: La zona exterior está despejada, aunque a veces puede llover. Puedes acceder a la cueva inferior del fondo noroeste para luchar contra el Operario Ricardo, el Karateka Lino y el Montañero Baldo. Para salir debes dirigirte a la cueva inferior del fondo noreste.

Invierno: La zona exterior está totalmente cubierta de nieve y en ella suele granizar. El acceso a las anteriores cuevas está bloqueado, pero puedes acceder a una pequeña cueva al este en el nivel medio y a la cueva superior del fondo norte, donde lucharás contra el Entrenador Guay Lluc y podrás tomar el camino de salida. En esta estación hay menos entrenadores y más objetos que encontrar.

ENFERMERO

Una vez derrotes al Enfermero que se encuentra sobre la pasarela oeste de nivel medio de la zona exterior del Monte Tuerca, cada vez que hables con él curará a todo tu equipo Pokémon

ROCA HIELO

Puedes evolucionar a Eevee en Glaceon si le subes un nivel cerca de esta roca.

FÓSILES POKÉMON

En la cueva del fondo del Monte Tuerca que lleva a la cueva de la Roca Hielo, un Operario encontrará un Fósil de Pokémon cada día y te lo regalará. Para ello debes haber obtenido antes la PokéDex Nacional. Los Fósiles de Pokémon que puede regalarte son los siguientes:

- **Fósil Helix:** Omanyte de nivel 25.
- **Fósil Domo:** Kabuto de nivel 25.
- **Ámbar Viejo:** Aerodactyl de nivel 25.
- **Fósil Raíz:** Lileep de nivel 25.
- **Fósil Garra:** Anorith de nivel 25.
- **Fósil Cráneo:** Cranidos de nivel 25.
- **Fósil Coraza:** Shieldon de nivel 25.

Puedes revivir el fósil en el museo de Ciudad Esmalte.

COLECCIONISTA DE PIEDRAS PRECIOSAS

En el Centro Pokémon de Ciudad Teja se encuentra un señor que está dispuesto a entregarte una buena cantidad de dinero por gemas y minerales raros. Los objetos en los que está interesado son los siguientes:

Dinero	Objetos
200	Gemas y Partes.
500	Piedra Dura.
1000	Piedra Pómez, Piedraeterna, Roca Helada, Roca Suave, Roca Calor y Roca Lluvia.
1400	Perla.
1500	Piedra Oval.
2000	Polvoestelar.
3000	Piedra Solar, Piedra Lunar, Piedra Fuego, Piedratrueno, Piedra Agua, Piedra Hoja, Piedra Día, Piedra Noche y Piedra Alba.
7000	C. Cardumen.
7500	Perla Grande.
9800	Tr. Estrella.
10000	Pepita.
25000	Sarta Perlas.
30000	Maxipepita.
60000	Frag. Cometa.

CLUB DE FANS DE POKÉMON

El Club de Fans de Pokémon de la Región de Teselia se encuentra en Ciudad Teja. Su Presidente te pide que le muestres cuánto has

Niveles	Objeto
25 a 49	Repartir Exp.
50 a 98	Amuleto
99	Roca del Rey

entrenado a un Pokémon. Si aceptas, debes elegir un Pokémon, y en función del número de niveles que les hayas entrenado te regalará un objeto (sólo una vez cada uno). Para ello calculará la diferencia entre su nivel actual y el nivel al que lo capturaste.

Los objetos los hemos puesto en el cuadro de arriba. La chica te dice el grado de Felicidad del Pokémon de tu equipo que elijas.

CASA DE XAVILOTODO

En la casa al extremo norte de Ciudad Teja viven Xavilotodo y su familia. En esta casa te harán una pregunta cada día que deberás responder con el sistema de vocabulario del juego. Si aciertas te regalarán un Antídoto, pero si fallas te regalarán un Antiparaliz.

CASA DE UN EX MIEMBRO DEL TEAM ROCKET

En la casa al sureste de Ciudad Teja, en una zona a la que sólo se puede acceder en invierno cuando la nieve lo permite, vive un antiguo miembro del Team Rocket que vino a vivir a Teselia y formó una familia. Se trata del recluta que en su momento robó la Maquinaria de la Central Energía de Kanto y que encontraste en Ciudad Celeste. Su mujer te regala un Caram. Furia, un recuerdo de Johto.

4. Cheren frente al Equipo Plasma

Cerca de la salida de Monte Tuerca encuentras a Cheren, que estaba discutiendo con un miembro del Equipo Plasma. Poco después otro recluta aparece e informa a su compañero de que ya han encontrado lo que buscaban y deben ir a la torre.



5. Encuentro con Carrasco Encina

A la salida del Monte Tuerca te espera Carrasco Encina, el padre de la Profesora Encina. Carrasco Encina te comenta que cerca de la ciudad se encuentra la Torre Duodraco, donde la leyenda cuenta que descansa un Pokémon legendario.



6. Explora Ciudad Teja

La Ciudad Teja es pequeña pero tiene varias cosas interesantes. En el Centro Pokémon puedes venderle piedras preciosas a un caballero. En el Club de Fans, el Presidente te hará un regalo si entrenas mucho, y una chica te dirá cómo de feliz es un Pokémon de tu equipo. También puedes participar en el concurso de la familia de Xavilotodo o descubrir la guarida secreta de un ex miembro del Team Rocket a la que sólo podrás acceder en invierno. Mira los cuadros para más detalle.





¡Hazte con todos!

MONTE TUERCA

Aquí aparecen Boldore, Gurdurr, Woobat, Cubchoo y Cryogonal. En invierno aparecen más Cubchoo (45%) y Cryogonal (5%), pero en verano menos. Los Cryogonal suelen ser muy raros (1%).

CIUDAD TEJA

La charca de Ciudad Teja está helada en invierno, pero durante el resto de estaciones aparecerán Palpitoad, Shelmet y Stunfisk salvajes si pasas por ella.

Entrenadores

MONTE TUERCA

Las cuevas están repletas de entrenadores para retarte a una batalla, algunos de los cuales sólo verás según haya nieve o no en el exterior. Hay muchos Montañeros y Operarios con Pokémon de tipo Roca.

CIUDAD TEJA

El Gimnasio de Ciudad Teja se especializa en Pokémon de tipo Hielo y por tanto los 5 ayudantes del Líder Junco usan este tipo de Pokémon: Cubchoo, Cryogonal y Vanillish.

7. Gimnasio de Ciudad Teja I

El suelo del Gimnasio está congelado. Para avanzar debes ir hacia arriba desde la entrada y luego a la derecha. Pulsa el interruptor rojo y sigue a la izquierda. Luego avanza a la derecha por el salto.



8. Gimnasio de Ciudad Teja II

En la siguiente zona de hielo: derecha, arriba, derecha y arriba. Tras la Luchadora, abajo, derecha, abajo e izquierda. Luego, arriba e interruptor rojo. Arriba y a la izquierda hasta lo alto de la pieza giratoria, y abajo. Luego, salto a la izquierda.



9. Gimnasio de Ciudad Teja III

En la última zona de hielo sal a la izquierda y arriba. Luego derecha, arriba y derecha. Arriba hasta el último Karateka e interruptor rojo. Un paso a la derecha y hacia abajo por la pieza giratoria. Izquierda, abajo y vuelve a la pieza giratoria a la izquierda.



10. Batalla contra Líder Junco

Ve hacia arriba y llegarás a la zona del fondo del Gimnasio, donde el Líder Junco aguarda para la batalla. Se trata de un especialista de Pokémon de tipo Hielo, por lo que los ataques de tipo Lucha, Roca, Acero y Fuego serán muy efectivos.



LÍDER JUNCO		
VANILLISH	**CRYOGONAL**	**BEARTIC**
NV. 37	**NV. 37**	**NV. 39**
Armad. Ácida	Reflejo	Contoneo
Impresionar	Giro Rápido	Salmuera
Disp. Espejo	Rayo Aurora	Cuchillada
Vaho Gélido	Vaho Gélido	Chuzos
Hab: Gélido	Hab: Levitación	Hab: Manto Níveo

11. El mensaje de Ghechis

Al salir del Gimnasio te cruzarás con Cheren y Bel. Mientras charláis, el Líder Junco sale y detecta al Trío Sombrío espiándoos. Te llevan un mensaje de Ghechis, quiere que vayas a ver a N en la Torre Duodraco.



Tierra de Dragones

En la Torre Duodraco, N ha conseguido capturar a Zekrom (o Reshiram), y te reta a conseguir el otro dragón legendario. Encuentra el Orbe Claro (Edición Negra) o el Orbe Oscuro (Edición Blanca).

1. Dirígete a la Torre Duodraco

Recupera a tus Pokémon en el Centro y dirígete hacia el norte, donde se encuentra la Torre Duodraco. En la entrada Carrasco Encina os espera a Bel y a ti para contaros que un gran grupo del Equipo Plasma ha entrado, seguido de Cheren y Junco.



2. Torre Duodraco I

Entra en la Torre Duodraco y avanza por el primer piso para subir las escaleras. En la siguiente sala Cheren os avisa de que la mejor manera de pasar es subirse a las columnas destrozadas. También puedes usar Fuerza para avanzar.



3. Torre Duodraco II

Sube las escaleras y llegarás a una sala con pequeñas rampas de salto. Deberás seguir el camino correcto para avanzar: tras el primer salto escoge el salto que está más abajo y luego ve hacia la izquierda. Un salto arriba y llegarás a la escalera.



4. Torre Duodraco III

En la siguiente sala te esperan numerosos reclutas del Equipo Plasma para cortarte el camino, pero Junco y Cheren te ayudan con muchos de ellos. Avanza derrotando a los restantes reclutas y sube de nuevo las escaleras.



5. Torre Duodraco IV

A continuación deberás superar un pequeño laberinto circular. Ve a la derecha y avanza hacia el centro, y sigue hasta llegar a la columna central. Junto a ella supera el salto y ve por el único camino saliendo del círculo hasta las escaleras.



6. Torre Duodraco V

Sube de nuevo las escaleras y te encontrarás con el Sabio Giallo y sus reclutas. Giallo les ordena a sus reclutas que te detengan, y deberás derrotarles en varias batallas sin descanso. Guarda la partida antes de llegar a ellos si lo ves difícil.



7. El despertar de Reshiram (o de Zekrom)

Cuando por fin llegas a la última sala de la Torre Duodraco, ya es demasiado tarde. N ha invocado al legendario Zekrom (Negra) o Reshiram (Blanca) y se propone ir volando a la Liga Pokémon a derrotar al Campeón para conseguir su sueño de un mundo donde los Entrenadores no exploten a los Pokémon. Tras encargarte que busques al Dragón Legendario opuesto (Reshiram o Zekrom respectivamente), se marcha volando a lomos de su nuevo Pokémon.





OBJETOS

Torre Duodraco

BARRITA PLUS: Entrada: Regalo de Carrasco Encina.

PEPITA: Entrada: Zona alta (en invierno).

ESC. CORAZÓN: Exterior: Al pie de la torre en el agua, usando Surf. Oculta.

MT63 (EMBARGO): Exterior: Al este junto a la hierba, usando usando Surf.

HIPERPOCIÓN: Sala de las columnas caídas, al noreste.

POLVOESTELAR: Sala de las columnas caídas, al suroeste.

PIEDRA DÍA: Sala de los saltos, al noreste.

COLMILLODRAG: Sala de las escaleras, al noreste.

POLVOESTELAR: Sala circular, pasillo exterior.

REVIVIR: Sala circular, pasillo central.

TR. ESTRELLA: Sala circular, pasillo interior.

ELIXIR MÁX: Sala de la gran columna, al noreste.

Castillo Ancestral

FÓSIL TAPA O FÓSIL PLUMA: P1: Regalo de un chico.

MT26 (TERREMOTO): P1: En la torre del homenaje (superando el laberinto).

ELIXIR: S1: En el montón de arena al noroeste. Oculto.

REVIVIR: S1: Al centro.

MÁX. POCIÓN: S2: Al sur.

MT30 (BOLA SOMBRA): S2: Cruzando las arenas movedizas al sur.

MÁX. REVIVIR: S3: Cruzando las arenas movedizas al sur.

MÁS PP: S3: Junto a las arenas movedizas al suroeste.

SUPERPOCIÓN: S4: En el montón de arena al sureste. Oculta.

PIEDRA SOLAR: S4: Al este.

MT04 (PAZ MENTAL): Regalo del Sabio en el laberinto.

MÁX. PP: Junto a las escaleras, en el camino de salida del laberinto. Oculto.

Ruta 8

ELIXIR MÁX.: Junto a la entrada desde Ciudad Teja (sin hielo). Oculto.

BAYA MELOC (X2): Regalo por derrotar a los Pkmn Ranger.

FLECHA VEN.: Al noroeste.

MT36 (BOMBA LODO): Al norte de la charca grande.

CURA TOTAL: Al centro, junto a una charca.

RESTAU. TODO: Al norte, al oeste de la entrada al Pantano Teja. Oculto.

ULTRABALL: Al norte, al este de la entrada al Pantano Teja.

MT42 (IMAGEN): Al sur, regalo de una Dama Parasol.

RESTAU. TODO: Regalo de Bel tras derrotarla.

8. Rumbo al Castillo Ancestral

Cheren y Junco te alcanzan al poco de irse N y bajáis de la torre. Al salir, Mirto os explica lo terrible de la liberación de Zekrom y Reshiram, pues juntos podrían destruir el mundo. Mirto decide que lo primero es ir a buscar el Orbe Claro



9. Adéntrate en el Castillo Ancestral

Vuela a Ciudad Mayólica y atraviesa el desierto hasta llegar al Castillo Ancestral. En esta ocasión podrás adentrarte en las profundidades del castillo mientras derrotas a varios reclutas del Equipo Plasma.



10. El Orbe no está en el castillo

Cuando llegues a PB5, sobre el montón de arena verás a Mirto y Ghechis discutiendo. Parece que el Orbe Claro (Ed. Negra) o el Orbe Oscuro (Ed. Blanca) no se encuentra en el castillo. Ghechis desaparece tras animarte a encontrarlo.



11. Vuela a Museo Esmalte

Al salir del castillo, la Profesora Encina os llama para deciros que vayáis rápidamente a Ciudad Esmalte. Vuela a la ciudad y ve al museo. Allí os esperan la profesora, Carrasco, Mirto y Bel, y luego aparece Aloe, que te entrega el Orbe Claro (Ed. Negra) o el Orbe Oscuro (Ed. Blanca). Sin embargo, ninguno parece saber qué se hace con el Orbe para invocar al otro dragón legendario... pero hay alguien en Teselia que lo sabe: vive en Ciudad Caolín.





12. Atraviesa la Ruta 8

Vuela a Ciudad Teja y toma el camino al este. La Ruta 8 está llena de charcos donde aparecen Pokémon, y se congelan en invierno. Puedes visitar el Pantano Teja al norte. Luego ve hacia el este, al Puente Axial.





LA BATALLA CONTRA RESHIRAM O ZEKROM

Si en el momento de enfrentarte a Reshiram (Edición Negra) o Zekrom (Edición Blanca) en el Palacio de N tienes tanto el Equipo como todas las Cajas del PC totalmente llenas de Pokémon, no podrás capturar al Pokémon en ese momento (en cualquier otro caso es obligatorio). En caso de que superes por ese motivo el Palacio de N sin capturar a Reshiram o Zekrom, una vez hayas superado la Liga Pokémon el Pokémon respectivo aparecerá en la sala final de la Torre Duodraco al nivel 50. Al igual que en el Palacio de N, ninguno de ellos puede ser variocolor (shiny).

CASTILLO ANCESTRAL

En tiempos remotos la Zona Desierto era en realidad los dominios donde se encontraba el Castillo Ancestral. Sin embargo, con la tormenta de arena perpetua que comenzó a asolar la zona, el castillo empezó a quedar cubierto de arena, hasta que sólo quedaron visibles la torre del homenaje y un pequeño acceso secundario.

El acceso por la torre del homenaje está bloqueado, pero desde la entrada secundaria puedes explorar las profundidades del Castillo Ancestral accediendo por los pasadizos de arena. El castillo esconde una poderosa piedra que el Equipo Plasma anda buscando.

ARENAS MOVEDIZAS

El Castillo Ancestral está lleno de zonas con arenas movedizas. Estas zonas tienen un determinado ámbito de acción en función de la forma de avanzar que uses:

- **Andar:** Sólo caes en el agujero si pisas en el centro.
- **Correr:** Caes en el agujero en cuanto pises las arenas movedizas.
- **Bicicleta:** Caes en el agujero en cuanto pises las arenas movedizas.

Para avanzar a los pisos inferiores del castillo deberás evitar las primeras zonas de arenas movedizas (andando) y dejarte caer en la zona adecuada. Sin embargo, deberás primero haber superado la Torre Duodraco, de manera que el Equipo Plasma venga a investigar la zona, para poder seguir avanzando a las zonas más profundas.

FÓSILES POKÉMON

En el primer piso del Castillo Ancestral, cruzando las primeras arenas movedizas, se encuentra un chico que te regalará un Fósil Pokémon a tu elección:

- **Fósil Tapa:** Tirtouga de nivel 25.
- **Fósil Pluma:** Archen de nivel 25.

Puedes revivir el fósil en el museo de Ciudad Esmalte.

LABERINTO SECRETO

Una vez hayas obtenido la PokéDex Nacional, al final del Castillo Ancestral se abrirá la puerta a un laberinto. Se compone de estancias muy parecidas con columnas, y su solución es:

- **Acceso hasta la sala de Volcarona:** Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Izquierda, Arriba. En la última sala del laberinto encontrarás a uno de los Siete Sabios del Equipo Plasma. Si hablas con él, aparecerá el agente Handsome para detenerle y el Sabio te entregará la MT04, que contiene Paz Mental. En la gran sala encontrarás al raro Pokémon Volcarona al nivel 70.
- **Salida desde la sala de Volcarona:** Izquierda, Izquierda, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda. Este camino te lleva a un montón de escaleras que acaban en la torre del homenaje.

LAS ROCAS DE LA DAMA PARASOL

La Dama Parasol que se encuentra cerca del Puente Axial te regalará una roca climática una vez al día, dependiendo de la hora del día a la que hables con ella. Los objetos que te puede regalar son:

Objetos	Momento	Primavera	Verano	Otoño	Invierno
Roca Lluvia	Mañana	05:00 a 10:00	04:00 a 09:00	06:00 a 10:00	07:00 a 11:00
Roca Calor	Día	10:00 a 17:00	09:00 a 19:00	10:00 a 17:00	11:00 a 17:00
Roca Suave	Tarde	17:00 a 20:00	19:00 a 21:00	17:00 a 20:00	17:00 a 19:00
Roca Helada	Noche	20:00 a 05:00	21:00 a 04:00	20:00 a 06:00	19:00 a 07:00

¡Hazte con todos!

TORRE DUODRACO

En el primer piso aparecen Golett, Druddigon y Mienfoo, luego ya solo Golett. Afuera salen también Deerling, Tranquill, Cubchoo y Vanillite en función de la estación.

CASTILLO ANCESTRAL

En el castillo aparecen Sandile y Yamask en los primeros pisos, pero en los pisos inferiores aparecen Krokorok y Cofagrigus de mayor nivel. En el laberinto aparecen también Sandslash, Onix o Claydol.

RUTA 8

Las charcas de Ruta 8 están heladas en invierno, pero durante el resto de estaciones aparecerán Palpitoad, Shelmet y Stunfisk salvajes si pasas por ella.

Entrenadores

TORRE DUODRACO

Afuera esperan dos entrenadores guay bastante poderosos. Dentro deberás derrotar a 9 reclutas del Equipo Plasma para avanzar hasta N. Suelen usar a Liepard, Scraggy, Watchog o Krokorok.

CASTILLO ANCESTRAL

Aparte de los dos Médium del primer piso, deberás derrotar hasta 7 reclutas del Equipo Plasma para llegar donde Ghechis. En el laberinto más tarde aparece otro recluta con Pokémon de alto nivel.

RUTA 8

En esta ruta te esperan 5 entrenadores, incluyendo dos ranger y dos damas con parasol. Suelen usar Pokémon de tipo Agua.

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen descritos detalladamente.

Cueva Loza

BOLDORE
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex**: 525
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 50%
- **Esfuerzo**: +1 Att +1 Def

WOOBAT
- **Nivel** 28 a 30
- **Dex**: 527
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 30%
- **Esfuerzo**: +1 Vel

AXEW
- **Nivel** 30 a 31
- **Dex**: 610
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 20%
- **Esfuerzo**: +1 Att

DRILBUR
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex**: 529
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 100%
- **Esfuerzo**: +1 Att

Ruta 17

FRILLISH
- **Nivel** 5 a 15
- **Dex**: 592
- **Método**: Surf
- **Probabilidad**: 100%
- **Esfuerzo**: +1 SpDef

ALOMOMOLA
- **Nivel** 5 a 20
- **Dex**: 594
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 95%
- **Esfuerzo**: +2 PS

JELLICENT
- **Nivel** 5 a 20
- **Dex**: 593
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 5%
- **Esfuerzo**: +2 SpDef

FINNEON
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex**: 456
- **Método**: Pesca Pokémon
- **Probabilidad**: 65%
- **Esfuerzo**: +1 Vel

HORSEA
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex**: 116
- **Método**: Pesca Pokémon
- **Probabilidad**: 35%
- **Esfuerzo**: +1 SpAtt

Ruta 18

SCRAGGY
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex**: 559
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 40%
- **Esfuerzo**: +1 Att

DWEBBLE
- **Nivel** 30 a 31
- **Dex**: 557
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 30%
- **Esfuerzo**: +1 Def

WATCHOG
- **Nivel** 28 a 30
- **Dex**: 505
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 20%
- **Esfuerzo**: +1 Att

SAWK
- **Nivel** 29 a 31
- **Dex**: 539
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 10%
- **Esfuerzo**: +2 Att

THROH
- **Nivel** 29 a 31
- **Dex**: 538
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 10%
- **Esfuerzo**: +2 PS

SCRAGGY
- **Nivel** 32 a 35
- **Dex**: 559
- **Método**: Zona Doble
- **Probabilidad**: 40%
- **Esfuerzo**: +1 Att

CRUSTLE
- **Nivel** 34 a 35
- **Dex**: 558
- **Método**: Zona Doble
- **Probabilidad**: 30%
- **Esfuerzo**: +2 Def

WATCHOG
- **Nivel** 32 a 34
- **Dex**: 505
- **Método**: Zona Doble
- **Probabilidad**: 20%
- **Esfuerzo**: +1 Att

SAWK
- **Nivel** 33 a 35
- **Dex**: 539
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 10%
- **Esfuerzo**: +2 Att

THROH
- **Nivel** 33 a 35
- **Dex**: 538
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 10%
- **Esfuerzo**: +2 PS

AUDINO
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex**: 531
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 95%
- **Esfuerzo**: +2 PS

SAWK
- **Nivel** 31
- **Dex**: 539
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 5%
- **Esfuerzo**: +2 Att

THROH
- **Nivel** 31
- **Dex**: 538
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 5%
- **Esfuerzo**: +2 PS

EXEGGCUTE
- **Nivel** 28 a 30
- **Dex**: 559
- **Método**:Plaga Pokemon
- **Probabilidad**: 40%
- **Esfuerzo**: +1 Def

FRILLISH
- **Nivel** 5 a 15
- **Dex**: 592
- **Método**: Surf
- **Probabilidad**: 100%
- **Esfuerzo**: +1 SpDef

ALOMOMOLA
- **Nivel** 5 a 20
- **Dex**: 594
- **Método**: Agua Agitada
- **Probabilidad**: 95%
- **Esfuerzo**: +2 PS

JELLICENT
- **Nivel** 5 a 20
- **Dex**: 593
- **Método**: Agua Agitada
- **Probabilidad**: 5%
- **Esfuerzo**: +2 SpDef

FINNEON
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex**: 456
- **Método**: Pesca
- **Probabilidad**: 64%
- **Esfuerzo**: +1 Vel

HORSEA
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex**: 592
- **Método**: Pesca
- **Probabilidad**: 35%
- **Esfuerzo**: +1 SpAtt

CHINCHOU
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex**: 170
- **Método**: Pesca
- **Probabilidad**: 1%
- **Esfuerzo**: +1 PS

Laboratorio P+P

WATCHOG
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex**: 505
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 36%
- **Esfuerzo**: +1 Att

HERDIER
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex**: 507
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 36%
- **Esfuerzo**: +2 Att

KLINK
- **Nivel** 29 a 31
- **Dex**: 599
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 14%
- **Esfuerzo**: +1 Def

SCRAGGY
- **Nivel** 29 a 31
- **Dex**: 559
- **Método**: Zona Normal
- **Probabilidad**: 14%
- **Esfuerzo**: +1 Att

AUDINO
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex**: 531
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 95%
- **Esfuerzo**: +2 PS

STOUTLAND
- **Nivel** 31
- **Dex**: 508
- **Método**: Zona Agitada
- **Probabilidad**: 5%
- **Esfuerzo**: +3 Att

FRILLISH
- **Nivel** 5 a 15
- **Dex**: 592
- **Método**: Surf
- **Probabilidad**: 100%
- **Esfuerzo**: +1 SpDef

ALOMOMOLA
- **Nivel** 5 a 20
- **Dex**: 594
- **Método**: Agua Agitada
- **Probabilidad**: 95%
- **Esfuerzo**: +2 PS

JELLICENT
- **Nivel** 5 a 20
- **Dex**: 593
- **Método**: Agua Agitada
- **Probabilidad**: 5%
- **Esfuerzo**: +2 SpDef

FINNEON
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex**: 456
- **Método**: Pesca
- **Probabilidad**: 65%
- **Esfuerzo**: +1 Vel

HORSEA
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex**: 592
- **Método**: Pesca
- **Probabilidad**: 35%
- **Esfuerzo**: +1 SpDef

POKÉDEX 3D™

Servine
Lianaja
Efoserp
ジャノビー

#002

NINTENDO 3DS

¡Descarga **GRATUITA** en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.

POKÉDEX 3D™

Tepig
Gruikui
Floink
ポカブ

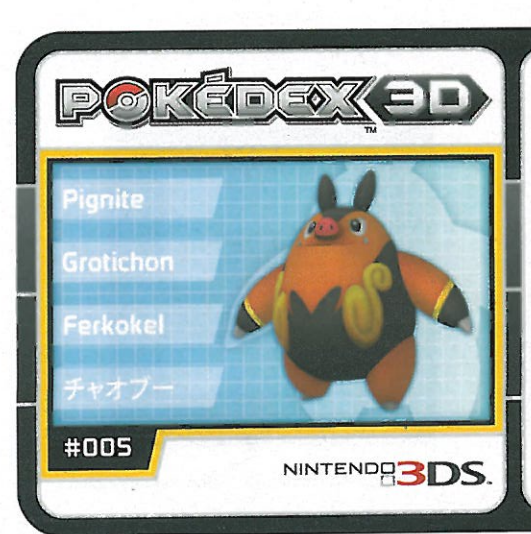
#004

NINTENDO 3DS

¡Descarga **GRATUITA** en Nintendo eShop!

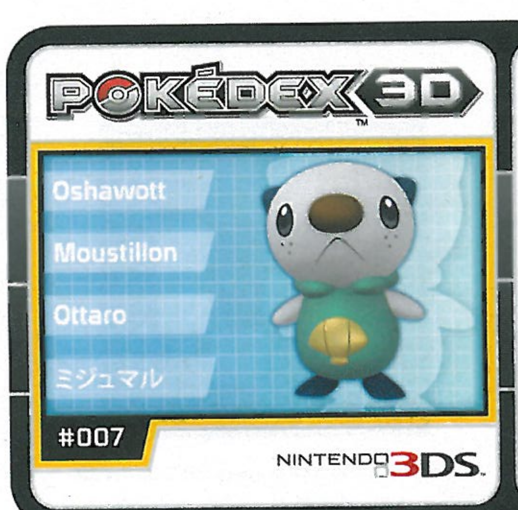
Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.

The Pokémon Company

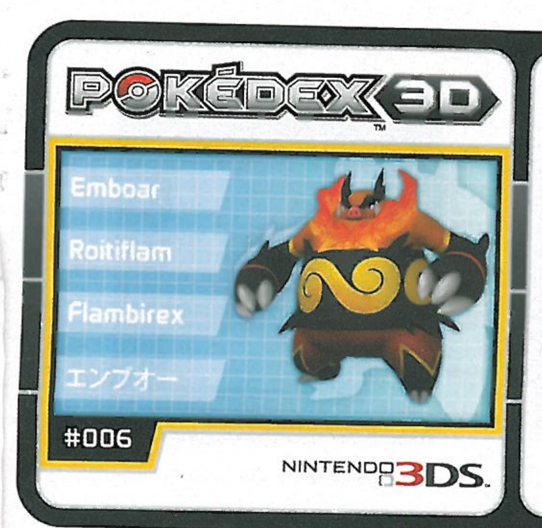


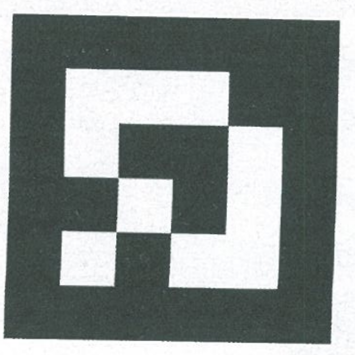
¡Descarga **GRATUITA** en Nintendo eShop!

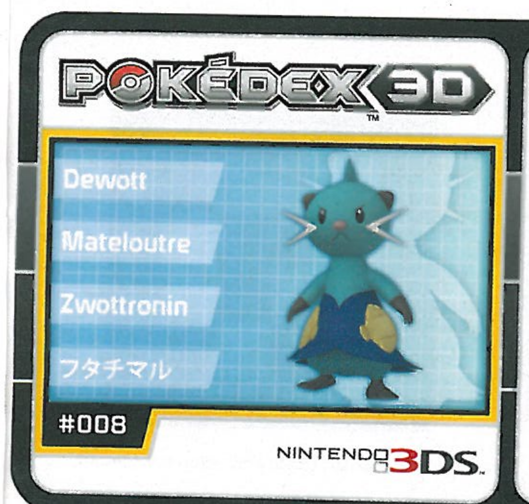
Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.

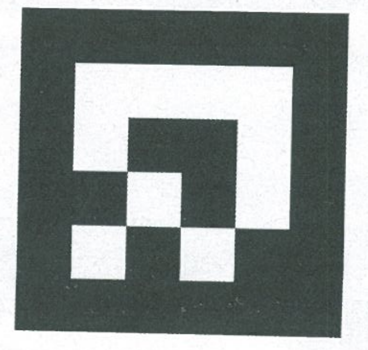





POKÉDEX 3D
Emboar
Roitiflam
Flambirex
エンブオー
#006
NINTENDO 3DS


¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!
Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D.*
© 2011 Pokémon/Nintendo.


POKÉDEX 3D
Dewott
Mateloutre
Zwottronin
フタチマル
#008
NINTENDO 3DS


¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!
Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D.*
© 2011 Pokémon/Nintendo.

POKÉDEX 3D™

Snivy

Vipélierre

Serpifeu

ツタージャ

#001

NINTENDO 3DS

¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D.*

POKÉDEX 3D™

Serperior

Majaspic

Serpiroyal

ジャローダ

#003

NINTENDO 3DS

¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D.*

SEADRA
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex:** 117
- **Método:** Pesca
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 Def +1 SpAtt

QWILFISH
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex:** 211
- **Método:** Pesca
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

LUMINEON
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex:** 457
- **Método:** Pesca
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

KINGDRA
- **Nivel** 45 a 70
- **Dex:** 230
- **Método:** Pesca
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 SpAtt +1 SpDef

Monte Tuerca

BOLDORE
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex:** 525
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 49%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

GURDURR
- **Nivel** 28 a 30
- **Dex:** 533
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

WOOBAT
- **Nivel** 29 a 31
- **Dex:** 527
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

CUBCHOO
- **Nivel** 28
- **Dex:** 613
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Att

CRYOGONAL
- **Nivel** 31
- **Dex:** 615
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 1%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

DRILBUR
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex:** 529
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1Def

BOLDORE
- **Nivel** 29 a 31
- **Dex:** 525
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

GURDURR
- **Nivel** 28 a 30
- **Dex:** 533
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

WOOBAT
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex:** 527
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

CUBCHOO
- **Nivel** 28
- **Dex:** 613
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 4%
- **Esfuerzo:** +1 Att

CRYOGONAL
- **Nivel** 28
- **Dex:** 615
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 1%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

DRILBUR
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex:** 529
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +1 Att

BOLDORE
- **Nivel** 29 a 30
- **Dex:** 525
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def

GURDURR
- **Nivel** 29
- **Dex:** 533
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

WOOBAT
- **Nivel** 28 a 30
- **Dex:** 527
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

CUBCHOO
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex:** 613
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 45%
- **Esfuerzo:** +1 Att

CRYOGONAL
- **Nivel** 31
- **Dex:** 615
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

DRILBUR
- **Nivel** 28 a 31
- **Dex:** 529
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Ciudad Teja

PALPITOAD
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 536
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 PS

SHELMET
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 616
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Def

STUNFISK
- **Nivel** 31 a 32
- **Dex:** 618
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 PS

T. Duodraco

MIENFOO
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 619
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Siempre 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

DEERLING
- **Nivel** 30 a 32
- **Dex:** 585
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 4 Formas 30%
- **Esfuerzo:** +1 Vel

TRANQUILL
- **Nivel** 30 a 32
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** PVO 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

DRUDDIGON
- **Nivel** 31 a 33
- **Dex:** 621
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** PVO 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VANILLITE
- **Nivel** 31 a 33
- **Dex:** 582
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Invierno 30%
- **Esfuerzo:** +1 SpAtt

CUBCHOO
- **Nivel** 33
- **Dex:** 613
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** Invierno 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

MIENFOO
- **Nivel** 34 a 37
- **Dex:** 619
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Siempre 30%
- **Esfuerzo:** +1 Att

SAWSBUCK
- **Nivel** 34 a 36
- **Dex:** 586
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** 4 Formas 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

TRANQUILL
- **Nivel** 35 a 36
- **Dex:** 520
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** PVO 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

DRUDDIGON
- **Nivel** 35 a 37
- **Dex:** 621
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** PVO 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

VANILLISH
- **Nivel** 35 a 37
- **Dex:** 583
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Invierno 30%
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt

BEARTIC
- **Nivel** 37
- **Dex:** 614
- **Método:** Zona Doble
- **Probabilidad:** Invierno 10%
- **Esfuerzo:** +2 Att

AUDINO
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 531
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 85% 90%
- **Esfuerzo:** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 31
- **Dex:** 587
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** 10%
- **Esfuerzo:** +2 Vel

UNFEZANT
- **Nivel** 33
- **Dex:** 521
- **Método:** Zona Agitada
- **Probabilidad:** PVO 5%
- **Esfuerzo:** +3 Att

GOLETT
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 622
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Att

DRUDDIGON
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 621
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Att

MIENFOO
- **Nivel** 33
- **Dex:** 621
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +1 Att

GOLETT
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 622
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +1 Att

Entrenadores

Aquí podréis encontrar los entrenadores que veréis en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

MONTAÑERO IBAI

- **Pokémon:** Drilbur
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Tierra

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Lucha

MONTAÑERO XAVIER

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** Roca

Ruta 17

PESCADOR DYLAN

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

NADADORA TÁNIT

- **Pokémon:** Alomomola
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** Agua

NADADOR SANTIAGO

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

NADADOR BERNABÉ

- **Pokémon:** Frillish
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** Agua Fantasma

- **Pokémon:** Simipour
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

NADADORA CAROLINA

- **Pokémon:** Ducklett
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** Agua Volador

- **Pokémon:** Frillish
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 SpDef
- **Tipos:** Agua Fantasma

Ruta 18

MONTAÑERO JOAQUÍN

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** Roca

- **Pokémon:** Crustle
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** Roca

MOCHILERA DAFNE

- **Pokémon:** Emolga
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Eléctrico Volador

MOCHILERO JEAN

- **Pokémon:** Whimsicott
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Hierba

VETERANO EZEQUIEL

- **Pokémon:** Basculin
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Agua

- **Pokémon:** Simisage
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Hierba

- **Pokémon:** Darmanitan
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Fuego

LUCHADORA GEMMA

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Siniestro Lucha

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Lucha

Laboratorio P+P

CIENTÍFICO FROILÁN

- **Pokémon:** Garbodor
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Veneno

CIENTÍFICO DUDLEY

- **Pokémon:** Klink
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Def
- **Tipos:** Acero

- **Pokémon:** Klang
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Def
- **Tipos:** Acero

Monte Tuerca

MONTAÑERO LEAL

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

ENFERMERO RAYMOND

- **Pokémon:** Duosion
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Musharna
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** psiquico n

OPERARIO ROGER

- **Pokémon:** Excadrill
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** tierra acero

OPERARIO BERTO

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

OPERARIO TOBÍAS

- **Pokémon:** Swoobat
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

OPERARIO DELFÍN

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Excadrill
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** tierra acero

MONTAÑERO RAY

- **Pokémon:** Woobat
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

LUCHADORA TONI

- **Pokémon:** Throh
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** lucha n

ENTRE. GUAY CAROL

- **Pokémon:** Vanillish
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** hielo n

- **Pokémon:** Gothorita
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Tipos:** psiquico n

- **Pokémon:** Duosion
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** psiquico n

OPERARIO RICARDO (Sin nieve)

- **Pokémon:** Gurdurr
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

KARATEKA LINO (Sin nieve)

- **Pokémon:** Sawk
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

MONTAÑERO BALDO (Sin nieve)

- **Pokémon:** Woobat
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** psiquico volador

- **Pokémon:** Boldore
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Def
- **Tipos:** roca n

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Fíjate en todo lo que contesta Oak en estas páginas: dónde está y cómo capturar a Absol, dónde se encuentra el Quita-movimientos, ¿la edición Gris de Pokémon?, qué hacer para que Ciudad Negra se vuelva a llenar, los nombres de los tres Pokémon supersecretos de las nuevas ediciones, las claves sobre el poder de Retroceso, cosas sobre las capturas críticas y una tabla de Kyurem.

Volver a luchar contra Rojo

Hola Profesor Oak, me llamo Daniel y es la primera vez que escribo. Quisiera que me respondieras a estas preguntas:

1.- En el Pokémon Esmeralda, ¿es cierto que se podía hacer un viaje a la luna a través del cohete de Ciudad Algaria?
No, no es cierto. El que te lo ha dicho, te engañó...

2.- En el Pokémon Oro HeartGold, ¿se puede volver a luchar con Rojo por segunda vez?

PARA QUE ABSOL APAREZCA, DEBES SINTONIZAR LA MÚSICA DE HOENN EN EL CANAL MARCHA POKÉMON DEL POKÉGEAR LOS MIÉRCOLES. SALE EN UN 20% DE LOS CASOS.

Puedes hacer que Rojo vuelva a aparecer y te rete a una nueva batalla si superas de nuevo la Liga Pokémon.

3.- Y por último, en los menús de inicio del Pokémon Oro HeartGold, cuando selecciono Recibir Regalo Misterioso por CWF de Nintendo me dice que la consola no es compatible con la red, sin embargo en Pokémon Negro si me deja. ¿A que se debe?
Eso probablemente se debe a que Pokémon Oro HeartGold es un juego de Nintendo DS y sin embargo Pokémon Negro es un juego de Nintendo DSi. La diferencia radica en que los juegos de Nintendo DSi son compatibles con la encriptación WPA de los router, mientras que los juegos de Nintendo DS sólo son compatibles con la encriptación WEP, propia de routers más antiguos y que es más insegura.

Daniel
e-mail

El próximo campeonato Pokémon...

Hola profesor me llamo Víctor, vivo en Madrid y tengo 13 años. Le parecerá raro que con esta edad siga jugando a los Pokémon, esto es porque llevo jugando desde que tenía 6 añitos de nada. Me he comprado el juego de Pokémon Edición Blanca recientemente y me han surgido algunas dudas, espero que me las pueda responder, ya que la última vez no pudo publicarlas. Ahí van:



ZEKROM Y SERPERIOR VARIOCOLOR. *Zekrom tiene un color azulado más claro que el normal, y los ojos azules en vez de rojos. Serperior es de un tono más grisáceo.*

1.- ¿Se podría conseguir a Zekrom y a Reshiram en el mismo juego?
Por ahora no, pero en un evento futuro podremos conseguir al Pokémon que no aparece en la Edición correspondiente.

2.- ¿Me podría poner un par de imágenes en las que salgan Serperior y Zekrom variocolor?
Te las dejo en estas páginas.

3.- ¿Me podría decir cuál es el mejor Pokémon de todo el juego quitando a Zekrom?
Pikachu en sus tiempos mozos.

4.- He estado viendo en la revista de Nintendo que se hacen concursos de Pokémon con otros niños. ¿Me podría decir cuándo va a ser el siguiente? ¿Y dónde?
Pues probablemente tengas que esperar al verano del año que viene. A mediados de junio se suele organizar el campeonato de Pokémon de España, y los clasificados pueden asistir al campeonato del mundo a mediados de agosto. El campeonato nacional lo más probable es que tenga lugar en Madrid (quizá en IFEMA), y el campeonato mundial tendrá lugar en Kona Hawaii.

Víctor
e-mail

Canción de Hoenn

Hola, muy buenas! Soy Nauzet (11 años) de Santa Cruz de Tenerife, y quería hacerle un par de preguntas.

1. ¿Donde se encuentra y cómo se captura a Absol en el Pokémon SoulSilver?
Absol sale en muchas zonas de Johto y de Kanto, como por ejemplo Pozo Slowpoke, Cueva Unión, Mt. Mortero, Islas Remolino o Monte Plateado en Johto, o Mt. Moon, Cueva Celeste o Islas Espuma en Kanto. Para que aparezca debes sintonizar la música de Hoenn

en el canal Marcha Pokémon del PokéGear los miércoles. Sale en un 20% de los casos.

Deberías probar en otras zonas con esta música a ver qué otros Pokémon de Hoenn salen. Y también lo mismo los jueves con la canción de Sinnoh.

2.- ¿Dónde se encuentra el quita-movimientos en el mismo juego?

En una de las casas de Ciudad Endrino se encuentran la mayoría de expertos en movimientos de la Región de Johto, incluyendo al Quita-Movimientos.

Nauzet
e-mail



KYUREM Y CELEBI VARIOCOLOR. Kyurem se vuelve de un color más oscuro en su forma variocolor, mientras que Celebi resulta muy vistoso con su color rosado.

El secreto de Ciudad Negra

Hola Profesor Oak, me llamo Iago López Gómez y tengo 13 años. Es la primera vez que escribo y me gustaría que me resolviera mis dudas. Gracias por adelantado.

CUANTO MÁS TARDES EN PASARTE EL JUEGO Y LLEGAR A CIUDAD NEGRA, MÁS DESIERTA ESTARÁ LA CIUDAD Y POR TANTO MENOS EDIFICIOS Y VENTAJAS TENDRÁ.

1.- En Internet he visto que la siguiente Edición después de Blanco y Negro será Gris, ¿es verdad?

No deberías fiarte de lo que dicen en todas las páginas web, dado que muchas se adelantan a los acontecimientos y publican información sin verificar.

En cuanto a si la tercera versión se llamará Gris o no, lo cierto es que no lo sabemos. Sabemos por ejemplo que el dominio pokemongray.com está registrado desde hace tiempo, pero eso no significa nada ni es algo concluyente. Por mi parte pienso que se trata de un nombre demasiado predecible y que quizá nos sorprendan con algo un poco más elaborado. Ya sabes que Nintendo siempre sorprende.

2.- ¿Me podría poner a Kyurem y a Celebi variocolor? Me haría mucha ilusión.

Marchando una de shinies.

3.- En Pokémon Negro, ¿cómo hago para que mi Ciudad Negra se vuelva a llenar?

El tamaño y número de los edificios de Ciudad Negra depende del número de entrenadores que viven en ella. Al comenzar la partida, Ciudad Negra se encuentra totalmente ocupada con 10 entrenadores (sólo luchadores) y según va pasando el tiempo los personajes van abandonando Ciudad Negra porque no les haces caso hasta que no queda ninguno. Esto implica que cuanto más tardes en pasarte el juego y llegar a Ciudad Negra, más desierta estará la ciudad y menos edificios y ventajas tendrá.

Para recuperar a los entrenadores, deberás visitar el Bosque Blanco de un amigo por medio de la Zona Nexo (no sirve de nada visitar otra Ciudad Negra). De esta manera podrás recuperar entrenadores en la Ciudad Negra y conocer entrenadores nuevos en función de los que vivieran en el Bosque Blanco de tu amigo hasta el máximo de 10 entrenadores.

Para conservar a los entrenadores, debes interactuar frecuentemente con ellos. Cada día que pase se aburrirán más de estar en la Ciudad Negra, y cuando lleguen a su máximo de aburrimiento se marcharán de la ciudad y si te he visto no me acuerdo. Para evitarlo, debes visitar Ciudad Negra todos los días y hablar con ellos:

Acción
Aburrimiento
•Por cada día que pasa sin hacer nada: Aburrimiento +5
Por entrar en Ciudad Negra: Aburrimiento -3.
Por luchar contra el entrenador: Aburrimiento -10.

El aguante depende de cada entrenador, que tiene un máximo de puntos de aguante a partir del cual decidirá abandonar la ciudad. De esta manera, los entrenadores abandonarán la ciudad cuando pasen entre 4 y 16 días sin realizar acción alguna.

Iago
e-mail

Poder de Retroceso

Hola, profesor Oak. Me llamo Edu y soy fan de la revista desde hace mucho tiempo. Esta es la tercera vez que escribo. Le agradecería que resolviera mis dudas. Tengo la Edición Blanca, y he completado el juego por primera vez.

1.- Si la suma de los primeros 493 Pokémon, 152 de Teselia y Victini da 646 y no 649, ¿es posible que esos tres que faltan sean unos llamados Keldeo, Meloetta y Genesect? Además, en una guía de Blanco y Negro de su revista se hablaba del cambio de forma de uno de ellos.

Exacto, los tres Pokémon super-secretos de las nuevas ediciones son Keldeo, Meloetta y Genesect, y Meloetta tiene además dos formas que puede variar al usar su movimiento Cantoarcaico.

2.- ¿Cuál es la potencia máxima del movimiento Retroceso?

La potencia de Retroceso depende de la felicidad del Pokémon que lo utilice. La felicidad es una variable interna del juego que se incrementa realizando varias acciones con el Pokémon, como subirle de nivel, darle vitaminas o llevarlo a un masaje, aunque se pierde si intercambias al Pokémon o dejas que lo debiliten.

La felicidad puede tomar los valores 0 a 255. En función del nivel de felicidad del Pokémon, su ataque Retroceso será más poderoso siguiendo una sencilla fórmula: Poder = Felicidad x 10 / 25. De esto se deduce que el poder máximo de Retroceso es 102.

El ataque Frustración funciona de la misma manera pero exactamente al revés, alcanzando su poder máximo cuando el Pokémon que lo use sea completamente infeliz.

3.- Quisiera saber cuál es movimiento más potente (de tipo Volador y físico) que podría enseñar a mi Gliscor.

Gliscor puede aprender los siguientes ataques voladores físicos:

Acróbata: Es un ataque muy interesante con un poder base de 55 pero que duplica su potencia a 110 si el usuario no lleva equipado objeto. Se puede combinar con una Gema Voladora para mayor poder. Lo aprende por MT62 y nivel 27.

Golpe Aéreo: Aunque solo tiene 60 de poder base, permite ignorar la Evasión del rival dado que siempre golpea. Lo aprende por MT40.

Ataque Aéreo: Este ataque tiene 140 de poder base, pero el problema es que debes perder un turno cargándolo, con lo que equivale a 70 de poder base y además hace que el ataque sea predecible. Lo aprende por tutor de movimientos en Pokémon HeartGold o SoulSilver.

Ataque Ala: Tiene 60 de poder base y poco más. No interesa. Lo aprende por movimiento huevo de Scyther o Yanma.

4.- Una vez, al lanzar una Poké Ball se oía otro ruido y, además, la Poké Ball sólo necesitó moverse una vez para poder capturar al Pokémon. ¿Qué pasó?

Se trata de una captura crítica, una novedad de las nuevas ediciones mediante la cual en algunos casos la Poké Ball sólo realiza una comprobación de la captura

del Pokémon, haciendo mucho más probable que sea capturado. Cuantos más Pokémon tengas registrados en la PokéDex Nacional más probable es que sucedan capturas críticas.

¿En qué consiste la habilidad Roca Sólida?
Gracias a esta habilidad, los ataques muy efectivos contra el Pokémon ven dividido su poder al 75% (x2 pasa a ser x1.5 y x4 pasar a ser x3).

Edu
e-mail

Pokédex 3D

1.- ¿En la Pokédex 3D se registran todos los Pokémon de la Pokédex del Blanco y Negro?
Sí, aunque algunas formas alternativas de Pokémon no se pueden obtener por conexión a Internet, sino que tendrás que obtenerlas con la ayuda de un amigo.

2.- ¿Cuál y cuándo será el siguiente evento?
Pues en teoría los eventos de Zoroark con Alarido por un lado, y Shelmet y Karrablast por otro, deberían estar cerca. Desde luego, en otros países de Europa se llevan celebrando desde junio y en España seguimos sin saber nada del tema.

3.- ¿Cuáles son los 6 Pokémon más poderosos que no sean legendarios?
Por orden: Slaking con 670 de total de stats base, luego Dragonite, Garchomp, Hydreigon, Metagross, Salamence y Tyranitar con 600.

4.- ¿Puede ponerme unas pocas RA para la Pokédex 3D?
Unas pocas... no... Ocho piezas vamos a darte, y además a buen tamaño. Búscalas en el póster que incluye este mes la revista Pokémon. Y apunta que el mes que viene regalamos unas cuantas más, para que lo colecciones.

Iñigo
e-mail

Ditto e ilusión

Hola Profesor Oak. Me llamo Christian y tengo 13 años. Me gustaría preguntarle unas dudas sobre la 5ª Generación.

1.- ¿Dónde se consigue a Ditto en Pokémon Negro?
Ditto aparece en la hierba del bosque del Boquete Gigante, en un 15% de los casos.

2.- ¿Podría poner la ficha de Kyurem?
Podría. Bueno, puedo. La tienes justo aquí debajo. Y no falta ni un solo movimiento.

3.- ¿Dónde está el tutor de movimientos que enseña Planta Feroz, Hidrocañón y Anillo Ígneo?
Pues lo podrás encontrar en una casa que hay en la playa de Ruta 13 de Teselia.

4.- ¿Es mejor Reshiram o Zekrom?
A quién quieres más, ¿a papá o a mamá?

5.- He oído que al capturar a Zoroark en el Bosque Perdidos se desbloquea otra zona del Bosque. ¿Es esto verdad?
Lo que ocurre es que Zoroark estaba provocando una ilusión que alcanza a todo el bosque. Al capturarlo, la ilusión se desvanece y puedes ver que el bosque es más grande de lo que parecía antes.

Christian
e-mail

DATOS DE KYUREM

Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
1 Viento Hielo	Afilagarras	Doble Equipo	Foco Respl.	Habilidad: Presión (todo movimiento que el rival use contra él verá reducido su PP en 2). Obtención: Boquete Gigante. Tipo: Dragón / Hielo: Resistente a Agua, Planta y Eléctrico, débil a Lucha, Roca, Acero y Dragón.	PS: 454 Ataque: 394 Defensa: 306 Velocidad: 317 At. Especial: 394 Df. Especial: 306
1 Furia Dragón	Garra Dragón	Reflejo	Golpe Roca		
8 Cerca	Tóxico	Tumba Rocas	MOs		
15 Poder Pasado	Granizo	Imagen	Corte		
22 Rayo Hielo	Poder Oculto	Descanso	Vuelo		
29 Dragoaliento	Día Soleado	Canon	Fuerza		
36 Cuchillada	Rayo Hielo	Eco Voz			
43 Cara Susto	Ventisca	Onda Certera			
50 Mundo Gélido	Hiperrayo	Lanzamiento			
57 Pulso Dragón	Pantalla Luz	Garra Umbría			
64 Cerca	Protección	Vendetta			
71 Esfuerzo	Danza Lluvia	Giga Impacto			
78 Ventisca	Velo Sagrado	Roca Afilada			
85 Enfado	Frustración	Avalancha			
92 Vozarrón	Retroceso	Cola Dragón			
	Psíquico	Contoneo			
	Bola Sombra	Sustituto			

Ciudades y misiones

Me llamo Guillermo y tengo 10 años. Me gustaría resolver unas dudas sobre algunos lugares.

1.- ¿Cómo llego a Pueblo Biscuit y qué puedo hacer allí?
Es un pequeño pueblo que ha surgido como consecuencia del hangar de trenes del Metro Batalla. Es un refugio para aventureros al que sólo se puede llegar en tren desde Ciudad Mayólica. En él viven varios empleados del metro que te irán regalando objetos valiosos según avances rondas en el Metro Batalla (al ganar 7 veces seguidas el objeto y su cantidad cambian).

2.- ¿Es verdad que en la Calle Victoria se encuentra el Legendario Terrakion?
La Calle Victoria es el último reto antes de enfrentarte a la Liga Pokémon. Sólo los entrenadores con las 8 Medallas de Gimnasio de la Región de Teselia tienen acceso a ella desde la Ruta 10. Una vez te hayas encontrado con Cobalion en Cueva Loza, Terrakion hará su aparición en el fondo del Calle Victoria.

3.- ¿Qué pasa en las Ruinas Submarinas?
Están situadas en las profundidades del mar, y se accede usando Buceo en las aguas profundas de la Bahía Arenisca. Guardan un misterio sobre la historia de Teselia. Para ello, hay que traducir los textos arcanos en los bloques de las ruinas.

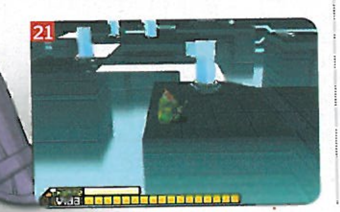
Guillermo
e-mail

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK



CAPÍTULO 7
Guardianes de las estrellas

Toca ir a **la Tierra**. Ve hacia el frente y cuando veas **tres "llaves"** ponlas cada una en su lado. La de la derecha a la derecha, la de la izquierda a la izquierda y la del centro al centro. Sigue hasta otra sala en la que también debes colocar llaves. **Coge las de la anterior habitación** para poder ir por el camino de la derecha. Avanza hasta un ascensor. Cuando llegues a la siguiente planta verás un ascensor: pasa de él y sigue hacia adelante. En esta sala también necesitas llaves. **(21)** Primero tienes que ir por el camino de la derecha para conseguir la llave que, a su vez, abre el camino izquierdo, que es el que de verdad lleva a la puerta. Así llegarás a donde está **Yurlungur**, el **Mirrirmina**. Después de la explicación ve al ascensor del que pasaste y móntate en él. En la sala de enfrente verás otro video, y seguidamente te tocará luchar con un **sombrío**. Esquiva las bolas de energía que te lanza y cuando se queden en el suelo **devuélveselas**. Es bastante fácil. Sal de la sala y ve a las que están a la derecha y a la izquierda. Tendrás que enfrentarte contra unos enemigos antes de conseguir los datos. Esquiva sus ataques y **cógelo por detrás** para que sea más sencillo. Cuando tengas los dos volverás al **Golden Roar**.


21


22

CAPÍTULO 8
Llamada de los colmillos

Vuela hasta **Pharaoh** para empezar el capitulo. Coge la misión que hay en la agencia de misiones y ve a donde te indican. Coge **la barrena** y quita **los escombros** que encuentres. Habla con los personajes que te encuentras para rescatarlos. Cuando termines vuelve a por otra misión y ve a la **terminal de mantenimiento**. Allí, busca **un contenedor** y colócalo sobre **un interruptor** que hay en una habitación de la derecha. Así abrirás la puerta de la sala donde están los **explosivos**: cógelos y tráetelos de vuelta. Después de unos videos te enfrentarás contra **la fusión** de los robots de **Nero** y **Blanck**, **Cassandra Cross**. **(22)** Carga el cañón y dispara a los misiles que te lancen y al robot mismo. Cuando se ponga de frente baja del cañón y esquiva los rayos, puedes aprovechar a recargar.

CAPÍTULO 9
El silencio de los dragones

En **Lemures,** avanza acabando con los enemigos que te salen al paso (igual que hiciste en **Lares**). En las salas en las que hay **ácido** usa las plataformas para pasar. Después de unas cuantas llegarás a una zona donde guardar y recuperar vida. Entra en la **sala del núcleo** y ve hasta el final, ya que debes anular su sistema de seguridad. Para ello coge las **bolas moradas y rojas** y devuélvelas al núcleo, pero **esquiva los rayos amarillos.** Cuando acabes con los cinco saldrá el **auténtico núcleo. (23)** Para acabar con él utiliza los enemigos que crea. Ten cuidado con **los agujeros negros** que produce en el suelo, sobre todo con el más grande, que crea en el centro cuando le queda poca vida. Para esquivarlo ve a las esquinas más alejadas e intenta escapar de su atracción con el doble salto hacia adelante.


23

EPÍLOGO

Elige **Tartaros** como último destino. Una vez dentro con tu **nuevo robot** iras avanzando por Tartaros solo, y tendrás que disparar y esquivar los ataques enemigos. Cuando llegues al centro lucharás contra **Baion.** Utiliza el **disparo normal** para herirle y de paso eliminar alguno de sus ataques. No pares de disparar y vencerás a su primera forma. Para la segunda coge las **piedras** que quedan en el suelo y lánzaselas. Esquiva los latigazos y los pozos de fuego. En la segunda parte de la lucha tienes que coger rápidamente **una bola negra** que el mismo Baion crea antes de que la explote con los látigos. Así le levantarás y podrás hacerle un combo. **(24)** Después de tres combos le harás morder el polvo y podrás acceder al núcleo para desactivar a **Tartaros**... y, esta vez sí, salvar las Islas Celestes.


24





CAPÍTULO 5
Amigos

Ve a **Vizsla** y sigue el camino hacia el oeste hasta la casa del **burgomaestre**. En la agencia de misiones escoge la misión de **las Escarabejas** y vuelve a hablar con el burgomaestre. Dirígete al este, a la cueva donde te indica el mapa y, una vez dentro, dirígete a la izquierda a por una **bola de miel**. Cuando la tengas ve hacia la derecha y dásela a la **Mariseta** para que te lleve. Sigue hacia el norte y dale la otra bola de miel que hay por el camino de la derecha a otra Mariseta que está al norte. Alcanzarás una zona en que tienes que **alimentar a una planta** lanzándole enemigos para pasar por detrás. Al subir te encontrarás con **el bicho** al que debes eliminar. Esquiva sus ataques y cógele cuando se pare. Pronto escapará y tendrás ir hacia la izquierda para acabar la batalla. Cuando la termines aparecerás en **la casa del burgomaestre**: entra en la cueva que hay allí. Al entrar ve hacia la derecha esquivando **las emisiones de los hongos** hasta que llegues a una zona sin salida. Vuelve hacia atrás para hablar con el burgomaestre, sal de la casa y habla con **Dahmon**, el criador. Ve a la casa de **Frantz**, que está al este. Cuando hables con él, vuelve a la zona de la cueva sin salida. **(18)** Allí encontrarás a la **Escarabeja** y te llevará a la zona del **remolino**. **(19)** Sí, te espera **el segundo guardián de la Flauta**. Te lanzará unas **flechas** que, como a estas alturas puedes imaginarte, tienes que devolverle. Luego te **lanzará una de sus aletas**: esquiva y devuélvesela también hasta que le veas caer...

19

CAPÍTULO 6
Mensaje de la tierra

En **Sealyham** sigue hacia la izquierda. Habla con el personaje que está en la tienda y luego con el que está en frente. Ve a la agencia de misiones y coge **la misión que del pescador.** Consiste en coger los peces de las tres plantas y meterlos en el cubo. Hay varios peces volando cerca de cada planta **(20)**. Habla con **Kouglof** para que te lleve hasta el remolino. Para encontrar el coral deberás ir al suroeste. Está cerca de una isla desde la que te atacan. Cuando lo tengas aparecerá el ultimo **monstruo guardián de la Flauta Divina**, pero esta vez acertarás la pregunta y no lucharéis. Sin embargo aparecerá **Blanck**. Esquiva sus flechas y devuélveselas. Evita las **ondas expansivas** que produce y ten cuidado cuando **se tira en picado** contra ti.

BELUGA TE LO PONDRÁ MUY DIFÍCIL.





CAPÍTULO 3
De tal palo tal astilla

Tienes que ir a **Basset** y volver al orfanato. Allí jugarás al escondite con los huérfanos que se esconderán detrás de las taquillas, estanterías o armarios. Cuando vuelvas a hablar con la directora, y después de un video, tendrás que buscar a otro huérfano que esta en **la Nave Abandonada**, al lado de la zona donde tienes tu nave. Así que ve allí y sigue por el único camino posible. Cuando llegues al final encontrarás al chavalín, pero también aparecerá **Nero en un robot**. **(16)** Te enfrentarás a él con tu nuevo **Dahak MK.2**. Esta versión hace nuevos ataques si pulsas la tecla de dirección cuando lanzas a los enemigos. Primero Nero enviará a unos esbirros con los que probar tus nuevos ataques. Luego te enfrentarás a él. **Esquiva las flechas** que te lanza y cuando se claven en el suelo **cógelas y devuélveselas.** Ten cuidado cuando se lance en picado contra ti. Así poco a poco le vencerás. Al derrotarlo te explicarán para qué sirve la nueva **barra de Trance**. Pulsa los botones L y R a la vez con la barra llena y cambiarás **la forma de tu robot**. Si mantienes pulsado el botón A, cargarás y dispararás una chispa. Además, ya puedes adquirir nuevos modelos del Dahak MK.2 en el taller de **Golden Roar**.


17

CAPÍTULO 4
Objetivo: la Tierra

Siguiente destino, **Mou**. Habla con la gente de la zona para poder continuar hacia la derecha. Cuando llegues al **tótem**, coge el camino de la derecha. Habla con el anciano de la zona y, cuando se enfade, vuelve al puerto de la entrada. Ve a la tienda de misiones y **acepta la nueva misión de rango 6**, ya que es obligatoria. Ve a la casa que hay al lado y luego a la zona del tótem, pero ahora, desde allí, coge el camino de la izquierda. En el área de entrenamiento ve hacia el fondo y contesta al chico que **vas a entrenar** y que **Elh no es una chica**. Sigue hasta una zona con corrientes de aire ascendentes. Deja que te arrastren para llegar a las plataformas y sigue hacia la derecha hasta encontrar a un **chico levitando**. Habla con él y vuelve al **puente ventoso** (en el mapa verás que tiene un camino hacia el norte) para hablar con el otro chico que hay ahí. Éste elevará una plataforma por la que podrás pasar. En el siguiente puente no paran de caer **troncos con pinchos** que debes de esquivar. Pero no acaba aquí la cosa y debes evitar también los puños de **dos estatuas** y **una guadaña.** Al final del camino encontrarás a **Raisin**, el personaje al que debes entregar la carta. Como recompensa recibirás un talismán que debes enseñar a **Ozir**, el viejo que se enfadó cuando le hablaste. Cuando lo vea sigue hacia el este por el único camino que hay. Tendrás que pasar por un puente con otra estatua que golpea, además del fuerte viento que dificulta el camino. **Examina la pintura** que hay en la pared de las siguientes salas y sigue hasta el final. Cuando te acerques al remolino saldrá un **monstruo** al que tienes que derrotar. **(17)** Devuélvele los **huevos** que te lanza y esquiva sus tornados. Así conseguirás una parte de la **Flauta Divina**.

16

ROBOTS VOLADORES TE DESAFÍAN...

en la sala centra sobre la plataforma móvil. Luego encárgate del enemigo de la sala de la izquierda y se abrirá otro camino. Vuelve a la sala central y deja la caja que hay a la derecha, y también a tu robot, en la **pasarela.** Aprieta el interruptor y vuelve a la sala izquierda para ir por el camino hasta el fondo de la sala principal. Al bajar por las escaleras encontrarás todo lo que dejaste en la pasarela. Monta de nuevo en tu robot, coge la **lámpara roja** y pasa a la sala siguiente. A la izquierda hay **un tornillo** que tienes que quitar para que aparezca un puente hasta los enemigos. Encárgate de ellos y vuelve a por la lámpara. Colócala en el pedestal de la sala siguiente y vence a los enemigos que saldrán. En la siguiente sala vuelve a haber **sierras y lanzallamas**, esquívalos y sigue adelante para llegar a un ascensor que sube. Esquiva las llamaradas y llegarás a una sala con un enemigo que se cubre con unas barreras. Destrúyelas con las bolas que te lanza y después lánzaselas a él. **(13)** Así llegarás a la sala final para enfrentarte de nuevo a **Ópera**, subida en el **robot Tiamat**, y dos ayudantes. Esquiva los rayos que te lanza e intenta coger los misiles que dispara uno de los subordinados o, directamente, agarrar al otro, el de la espada, y lanzárselo.


13

EPÍLOGO
La solución definitiva

Apareces dentro de **Lares.** Avanza hacia adelante y verás una plataforma. Mientras vas en ella te atacarán enemigos facilones. Llegarás a una sala en la que hay **un bulbo** que te


14

corta el camino. Baja del robot y atácale varias veces con **el aturdidor**. Al llegar a la bifurcación ve con Elh por el camino de la derecha. Te tocará otro tramo en una plataforma con enemigos y luego llegarás a un túnel con varias salas con más enemigos y bulbos que te cortan el camino (ya sabes: usa el aturdidor). Sigue avanzando hasta que encuentres a **Beluga**. Toca batallas y tú y tu robot os transformáis. **(14)** Para vencer devuelve **las bolas de energía** que te lanza. También puedes atacar a las dos cabezas que hay a los lados, pero al rato volverán a salir. Estas cabezas te lanzarán rayos que deberás evitar. Cuando lo derrotes sigue de frente y agarra las **compuertas defensivas** para abrirte paso. Destruye el **núcleo** y después, de unos videos ,terminará el Epílogo y saldrán los créditos. Vuelve a entrar en tu partida y veras una nueva introducción... La aventura continúa.

PARTE II

CAPÍTULO 1
Concierto en Blanco y Negro

Elige como destino **Pharaoh** y ve a la tienda de misiones. Las dos que hay son obligatorias y en ambas tienes que hablar con el interventor del metro, que te transportará a los lugares donde debes realizarlas. En la primera, arregla **las cinco máquinas.** En la segunda debes buscar un paquete en el tren superior. Resulta que es una bomba pero tú no tendrás que desactivarla... Al salir del metro aparecerán **Lares y Lemures** y dos chicos contra los que tienes que luchar. **Red se transforma** igual que en el combate final contra Beluga de la primera parte. Para ganar, esquiva los disparos de la chica de negro (no puedes cogerlos) y **agarra los disparos** del chico de blanco antes de que toquen el suelo y exploten. Devuélveselos hasta que los dos hagan una ataque que no podrás parar y te derroten. En los vídeos te explican qué ha pasado. Y aparecen dos nuevas misiones en **Pharaoh,** pero la trama sigue en **Golden Roar.**

CAPÍTULO 2
Fragmentos de Tiempo

Ve al **Golden Roar** y después de unos videos explicativos tendrás que hablar con **Merveille.** Así participarás en una simulación de prueba, que consiste en **proteger a Elh** de los bichos. La primera simulación real es luchar de nuevo contra **los chicos que te derrotaron**: lucha con las mismas técnicas que empleaste en el combate real. La segunda simulación trata de luchar contra varios enemigos. Los dos primeros no son complicados pero cuando avances más te tendrás que enfrentar contra **Béluga.** Además necesitarás derrotarlo tres veces. **(15)** La tercera y última prueba es simplemente ir hacia adelante y **saltar** de plataforma en plataforma hasta que llegues a donde está la directora de tu orfanato. Al terminar la simulación te explicarán cosas de tu pasado y terminará el capitulo.


15



ria menor. Regresa al principio de la zona para ir a esta sala. Cuando llegues avanza hacia la izquierda para encontrar al hijo del alcalde, que se te escapa. Te toca deshacer el camino hasta **la sala de baile** (y acabar con los malos que se te cruzan). En



una de las salas hay un **motor gigante**: destrúyelo. Al llegar a la sala de baile encontrarás al hijo del alcalde y tendrás que luchar contra **Opera y su robot**. **(10)** Para acabar con ella atrapa los discos que te lance y devuélveselos antes de que te exploten en las manos. Acabará cayendo.

CAPÍTULO 7
Se abre la puerta

Elige ir a **Basset** y ve hacia la izquierda para llegar a la agencia de misiones. Acepta **la misión de rango 5** (si no tienes suficiente nivel busca misiones secundarias en las agencias de otras ciudades) y ve a donde te indica el mapa. Acoplarán a tu robot un **lanza-arpones** con el que podrás pescar. Sigue las instrucciones y cuando pesques el pez recibirás información sobre el santuario. Ve hacia el norte, entra al orfanato y ve hacia la derecha para salir al jardín donde tendrás que hablar con los huérfanos. Luego habla con la directora para conseguir la llave y ve a donde te indica el mapa. Ya dentro, ve a la derecha y llegarás a una sala en la que tienes que activar un puente: **agarra el tornillo** que hay al lado del chico. **(11)** Cruza el puente y sigue hacia la derecha. Por el camino te encontrarás con un enemigo: devuelve lo que te lance y, mientras está aturdido, **agárralo para dejarlo sin caparazón**. Atácale normalmente para acabar con él. En la siguiente sala, quitar otro tornillo para poder avanzar y llegar a la zona de pesca.



Para pescar al **cangrejo del santuario** debes hacer lo mismo que en la misión anterior. Entra en el santuario, coge la piedra... ¡y contempla el vídeo en el que te la quitan! Sube por el camino ascendente hasta la **Torre del Naufrago**, (cuidado con los enemigos y las piedras que caen). Cuando llegues arriba ve hacia la izquierda y **quita los tornillos** que sujetan el motor, así destruirás la nave. ¡Y disfruta de los vídeos!

CAPÍTULO 8
Traición en suelo sagrado

Tu nuevo destino es **Samoyede**. En la tienda de misiones coge la misión **"Ramo de Flores Blancas"**. Ve hacia la derecha para hablar con **la chica** del encargo y luego entra en el bosque (también a la derecha). En la primera sala tienes una **flor**: bájate del robot, cógela y ve a la siguiente sala. Hay **otra flor** a la derecha nada más entrar. Baja por la enredadera para coger **la tercera flor**. Sal del bosque y habla con la chica: te dará un **rosario** como recompensa. Ahora puedes entrar al **santuario**, coger la **estatua** y llevarla al bosque. Avanza hasta llegar a una zona donde la niebla te impide el paso. **Coloca la estatua en el pedestal** y la niebla desaparecerá. Desde la siguiente zona ve a la izquierda para coger otra estatua. Desde aquí, ve al norte y coloca la



estatua en un nuevo **pedestal**. **(12)** Avanza hacia la zona este para coger la otra estatua y vuelve a llevarla a la zona de los dos pedestales. Después de un video deberás enfrentarte otra vez a **Beluga**. Se tirará a por ti o te lanzará misiles. Esquiva y ataca cuando veas que se para y suelta humo blanco. Cuando le debilites usará ataques más fuertes, pero la estrategia es la misma. Tras unos vídeos terminará este capitulo.

CAPÍTULO 9
Un héroe temerario

Entra por la escotilla de la nave **Golden Roar** y baja por el ascensor mientras esquivas llamaradas. En la siguiente sala, esquiva las nubes de vapor que salen del suelo y enfréntate a un **enemigo lanza-llamas**. Espera a que su llamarada se apague para cogerle. En la siguiente sala hay **dos interruptores amarillos**. A cada lado hay sendas salas con **un farolillo cada una**: derrota a los enemigos para cogerlos y colócalos en los interruptores. Cuando lo hagas aparecerán unas escaleras con unas sierras. Pasa con cuidado cuando te dejen espacio y acaba con los enemigos que te encuentres. Entra en la siguiente habitación y ve hacia la derecha. Para vencer al nuevo enemigo deberás ir a la derecha donde esta el **interruptor** y esperar a que se acerque. Salta sobre él y **quítale la lámpara verde** que lleva. Ahora puedes ir a por una lámpara verde de la sala anterior y colocarla en su sitio. Aparece un camino: síguelo para coger una lámpara roja. Déjala

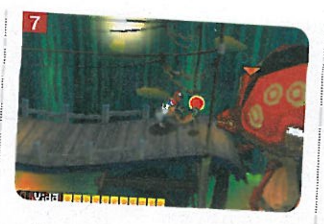
volando a encargarte de **las naves desde las que los controlan**. Para ello coge los misiles y devuélveselos. Cuando acabes, un tipo misterioso te reta a una carrera. Gánale (usando los items que hay en el camino) y podrás competir en el **modo GP Robot Aéreo** desde el Menú Principal. Ya puedes viajar a Vizsla.

CAPÍTULO 4
Los temores de Elh

Debes conseguir **la concha de Escarabeja**. Acaba las dos misiones de nivel 4 de la tienda. Vuelve a la granja y ve por el camino de la derecha para coger una de **las bolas de miel**. **(7)** Vuelve a la entrada, ve por el camino de la derecha y **dale la bola de miel a la gran Mariseta**. Súbete a ella y te llevará a la zona de las **Escarabejas** (destellos en el suelo). Cuando tengas las siete vuelve hacia atrás, sal de la granja y ve a ver a **Diamundo** para que arregle la nave. Ahora podrás volar a **Shetland**.

CAPÍTULO 5
2 prisioneros

Para entrar en la ciudad debes **dejar el robot**. Sigue a los guardias y entra por la puerta. Después de un vídeo en el que te capturan aparecerás en una celda. Examina **la mesa de la**


7

celda varias veces y encontrarás un alambre para abrir la puerta. Cuando salgas ve hacia la izquierda y baja por el ascensor. Ahora ve hacia la derecha y busca tu robot en los **contenedores de basura**. Súbete en él y **coge la barrena** que hay enfrente. **(8)** Úsala con las rocas y súbete en la vagoneta de la sala siguiente. Cuando llegues al final del recorrido te enfrentarás a unos adversarios: lanza a los pequeños contra el grande y listo. Sigue hacia el norte y **usa la barrena contra las rocas** para llegar a una sala donde hay otra **vagoneta**. Súbete y saldrás de la mina. Baja por dos contenedores y ve por el camino de madera para bajar por otro contenedor y seguir descendiendo. Usa la **nave** para escapar.

Cuando te estrelles ve hacia la izquierda y habla con los mineros. Coge **las tres cajas de explosivos** que hay y ponlas en el sitio que te indican. Al hablar con el supervisor las hará explotar y podrás seguir por ese camino. Llegarás a una sala en la que necesitas mantener apretado un interruptor. Ve hacia la izquierda y baja por el ascensor. Coge una caja y súbela en el ascensor para ponerla en el interruptor. Al entrar por la puerta te tendrás que enfrentar a **Gren**. **(9)** Esquiva sus ataques y justo después cógelo por la espalda. A medida que avanza el combate sus ataques mejoran, pero sigue esperando a que se quede inmóvil después de los ataques y le vencerás. Avanza por el camino de la derecha y saldrás por fin. Ve a la casa del alcalde y desbloquearás a la siguiente localización: **Royal Envy**.

CAPÍTULO 6
Una trampa fascinante

Nada más llegar a la **Royal Envy** te atacará una nave enemiga: ¡acaba con ella! Avanza por el castillo destruyendo a los malos hasta que alcances una sala con dos puertas. Sube las escaleras y entra por la puerta de arriba. Sigue subiendo y cruza la puerta de la izquierda. Baja las escaleras y ve hacia la izquierda para apretar un botón que hay en una pasarela comunicada con unas escaleras. Esto **accionará un puente**. Vuelve al principio de la sala y cruza el puente. En la siguiente avanza y derrota a los enemigos. Al llegar a una puerta verás una escalera al lado: sube por ella y entra por las puertas: en la primera hay **dos contraseñas** en la mesa y también la **Llave** de la sala de maquina-


8


9







tienen una estrella son las imprescindibles para avanzar en la historia. Por ahora coge la que de **3 puntos**. Ve a donde te indican y **busca los gatitos**. Las cajas y barriles donde se encuentran se mueven. Están los 3 en la misma sala. **(3)** Cuando los consigas subirá tu **rango de cazador**.

En la siguiente misión ve hacia el puerto mirando el mapa. Tendrás que luchar contra **tres robots consecutivos**. El primer robot es muy fácil: atácale como siempre y ganarás. Para el segundo contrincante necesitas realizar **dos combos de tres golpes**. Para ejecutar el combo coge al enemigo y, cuando lo lances hacia arriba, salta y agárralo en el aire para volverlo a tirar. Al último robot debes agarrarlo por detrás y usar ataques normales o combos. Al completar la misión subirás de rango y ya podrás acceder a la **misión de dos estrellas**. Ve a la zona residencial y habla con el primer personaje que encuentras. Limpia el almacén usando una de las cajas para alcanzar las otras. Luego coloca cada una en su sitio y listo.

De repente, dos enemigos llamados **Sombrios** atacaran la aldea. Acaba con ellos y busca a su jefe. Levanta la roca que te corta el paso, sigue hacia delante y repite el proceso en la siguiente sala. Avanza hasta el jefe. **(4)** Para vencerlo coge a sus subordinados y lánzaselos, o agárrale directamente después de un ataque.

CAPÍTULO 2
¡El ataque de los Kurvaz!

Vuelve a la nave y ve a **Spinon**. Avanza hasta la tienda de misiones. Elige la única misión disponible, ve a la tienda de la izquierda, habla con el chico y vuelve al puerto. Baja a las alcantarillas (la entrada es la tapa del suelo) y avanza. Cuando llegues a la **sala inundada** baja del robot y gira la válvula. **(5)** Ya puedes pasar con el robot. Antes de seguir por el camino de abajo ve a por el cofre que hay a la izquierda. Te encontrarás con un enemigo fácil de derrotar. Coge el cofre que hay arriba a la derecha, y después sigue el camino de derecha.

Ahora te enfrentas con **el enemigo que tiene llave**. Utiliza los **ratones** para aturdirlo y cógelo para lanzarlo. Con paciencia lo derrotarás.

Sal por la derecha. Tras las conversaciones ve hacia el norte para coger la góndola y llegarás a la zona de **la esclusa**. Habla con el guarda para que la abra y vuelve a la zona donde hay tres caminos. Escoge el de la derecha. Sigue hacia adelante y, en la sala inundada, bájate del robot y avanza hasta la plataforma que hay en el agua. Sube las escaleras y ve todo el rato hacia la izquierda para llegar a la esclusa. Cuando la abras vuelve a por tu robot, ve hacia la derecha y sigue el camino. En la siguiente sala aparecen varios enemigos a los que debes vencer para entrar en el castillo. Llega el enfrentamiento contra **Calua (6)**: cógelo siempre por detrás y utiliza los combos con salto. Coge la piedra y apareceréis frente a la nave para iros a **Diamundo**, en las islas **Davren**.



CAPÍTULO 3
El Clan de los Paladines

Tu robot ha sido mejorado y ahora puede volar. Acaba con los malos que aparecen. Al final tendrás que ir

SALVA LAS ISLAS CELESTES

Solatorobo: Red the Hunter

Ayudado por un robot, tú, Red the Hunter, deberás luchar como nunca en esta apasionante aventura de Rol.

PRÓLOGO





Has aterrizado en la nave **Hindenburg** y manejas a Red montado en su robot. Avanza **rompiendo las cajas** y completando los tutoriales, incluido el que te enseña a combatir. Cuando alcances la zona en la que te disparan desde otra nave, **agarra los cohetes que lanza** y devuélveselos **(1)**.Tras unos cuantos impactos desaparecerá. Sigue adelante y cuando llegues a la sala de maquinaria ve por el camino que asciende y **recoge los Anillos** (el dinero del juego). Baja por el ascensor y acaba con un malo más pesado y otros dos enemigos más. Sigue tu camino, bájate del robot y desciende por unas escaleras. Te toca combatir y, al no tener el robot, solo podrás aturdir al enemigo: **usa el aturdidor y salta** por encima para pasar. Sube la escalera y atraviesa la puerta para activar el botón del puente. Vuelve a tu robot y cruza el puente con él. En esta sala, pon una caja encima del interruptor rojo y podrás pasar por la puerta.

En la sala siguiente encontrarás la primera **zona de guardado**. Entra por la puerta y deja tu robot encima del interruptor, bájate y cruza la puerta que se ha abierto. Ahí encontrarás un **Medallón**, cógelo y disfruta del vídeo. Tras salir de la sala, te encontrarás con otro tipo de enemigo, unas extrañas **bolas negras**. Son un poco más complicadas, pero esquivando y atacando en el momento oportuno (como has hecho con los enemigos anteriores) no tendrás problemas. **(2)** Acaba con dos enemigos más y contempla el vídeo en el que encuentras a un chico...

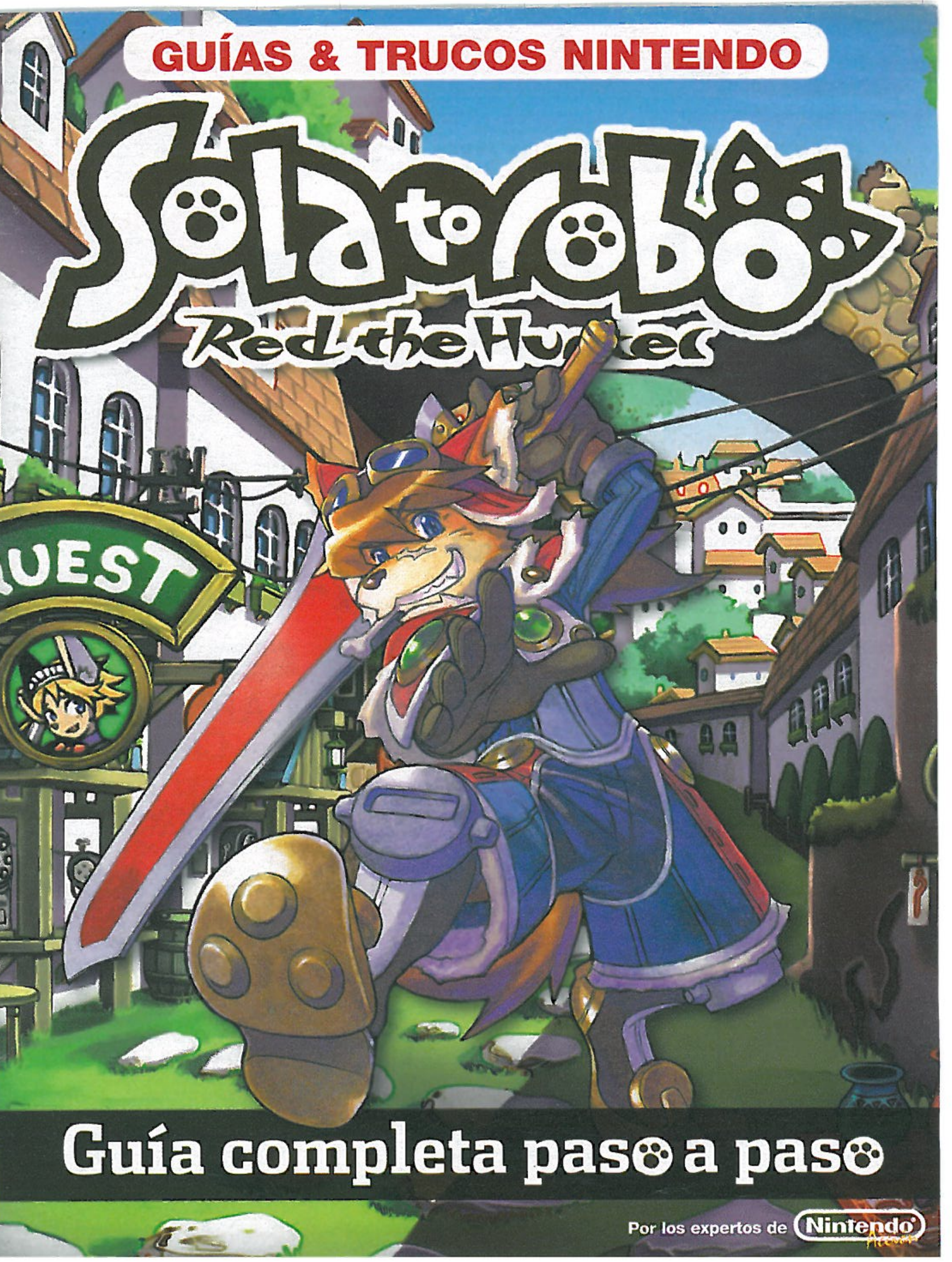
PARTE I

CAPÍTULO 1

Un Contrato para ti

Elige el **Destino Airedale** para ir a ver a Québec: sólo debes seguir hacia adelante para encontrarle. Como no te recompensará (por los hechos acaecidos al final del prólogo) ve a la tienda de enfrente para conseguir misiones. Elige la primera misión y sigue el camino que te indica el mapa. Para **vencer a Suzette** esquiva su ataque y contraataca. Presiona rápido el botón para que no ataque mientras le estás levantando. Repite técnica hasta que caiga. Suzette te dará una **pieza para potenciar tu robot** y te contará como instalarla: hazlo y vuelve a la nave.

Después de hablar con el chico al que rescataste en el Hindenburg, Elh, saldrás de la nave. Vuelve a la tienda de las misiones. Las misiones que


GUÍAS & TRUCOS NINTENDO
Solatorobo
Red the Hunter
UEST
Guía completa paso a paso
Por los expertos de Nintendo